
www.fhni.net


2005 07 电软视点 无双荣耀！日本名厂KOEI不败的捞钱法门
www.fhni.net
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
无双新作速报
贝尔威克传说
Spikeout 街头快打
SOCOM3/家园
无尽的任务
幻影王国
最强兵器
逆转裁判DS
镇压 复仇之章
实力&权力&魄力
混于江湖业界的大佬
赠品1
特制DRAGONZ BOX
龙珠Z1~3全系列精美收藏盒
赠品2
电玩通
行货PS2降价
电玩通 洞悉国内市场 把握七言八卦
解析行货PS2为何降价
吞吃新浪游戏盛大是老大？
八大攻略
龙珠Z3
恶魔猎人3
罗马暗影
真三国无双4/超级机器人大战OG2/怪物猎人G/数码恶魔传说2/异世纪传说
赠品3
生化危机4
精彩剧情演绎完结篇大满足
无坚不摧第一弹
幻侠乔伊2无伤害BOSS战
铁板快餐注目
天星·宿命之剑
新选组群狼传/新世纪勇者大战/信长野望 天下创世/大金刚 摇摆之王
电子游戏综合信息报志
总154期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000
07

⚠头上注意

⚠吊起注意

⚠足下注意

这里是入侵者的坟墓!!

一寸先は、罠(ワナ)!?

Kagero II
影牢
-Dark illusion-

发售日近日公开!!

www.fhnj.net

电子游戏软件

Vol.154 2005 / 7

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社 长：叶宗桥
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨榴果 杨骐
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传 真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920 64472180
广告联系人：修晨 武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印 刷：北京乾沣印刷有限公司
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0065号
常年法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

给我一个理由先？

做游戏难，做好游戏更难，要让一个已经颓势尽显的老游戏重振雄风则是难上加难——2005年1月25日，我在一个名为“行菜手札”的文档中写下了这样的开头。正在托着腮帮子想下一句话该怎么写的时候，飞月带着一脸诡异的表情走了过来：“手札写完了没？”“没呢没呢，这不正写着么，别催别催。”“不催不催——不用写了，这期大象要占那块地儿……”

2005年1月25日，我刚刚和维俊忙完BH4的攻略。也许是因为水平不济吧，这个游戏几乎弄得我们两个心力交瘁。可怜的Leon一次又一次的牺牲在镰刀、电锯、利爪、酸液等等各式“武器”下；敌人总会在你以为最安全的地方蹦出来，而且个个都有一两手绝招，随时给你一个“惊喜”；不止一次的在剧情动画时腾出手来揩揩淬滴口水，等到一回头却发现屏幕上赫然出现“You Are Dead”几个血红的大字，Leon和Krauser对峙的那一段动画甚至让们开始质疑三上真司的人品；更不用提那恶梦一般超长的流程，打从第二大关结束的时候开始，我们两个就傻傻地互相问：“该换盘了吧？”，结果一直折腾到第四大关才进入Disc2，真不知道NGC那小小的光盘是如何塞进去这么多内容。截稿日一天一天迫近，眼看着就要完不成工作任务，我很感慨地对维俊说：如果我是一个普通玩家，我一定爱死BH4，可是作为一个编辑，这样的游戏会让我折寿的……

其实作为一个编辑，我同样爱死BH4。BH4中并没有太多完全创新的要素，它是动作冒险类游戏各种要素酝酿到完美、发挥到极致的产物。我很怀疑，跟它比起来，其他80%的游戏怎么还好意思拿出来卖49.99美元或者6800日元。如果只能用一个词来形容制作者的话，光说“诚意”是不够的，我更愿意用“专业精神”。没错，就是专业精神，不仅仅要有诚意，而且有实力，才能称其为专业精神。这个词一定要用最严肃的口气说出来，就像《意则之王》中杜鹃儿看着满脸污泥的尹天仇所说的那样。

2005年2月25日，我刚刚忙完DMC3的攻略。尽管画面效果（尤其是人物建模）实在不如人意，尽管游戏更加偏重花哨华丽而跟我所推崇的一代那种风格不尽相同，尽管各种新增的系统噱头多于实用，但还是不得不承认，CAPCOM绝对知道动作游戏应该怎么做，而且绝对有能力把它做出来。我想我不该现在就过多的评论它，因为在这个游戏中还有太多我所没有了解没有掌握的东西。或许只有经过更加透彻的研究，我才有资格对它评头品足吧。

做游戏难，做好游戏更难，要让一个已经颓势尽显的老游戏重振雄风则是难上加难——2005年2月25日，我在一个名为“行菜手札”的文档中写下了这样的开头。正在托着腮帮子想下一句话该怎么写的时候，Perfect带着一脸猥琐的表情走了过来：“写啥呢？”“写几句关于CAPCOM的话。”“你为啥喜欢CAPCOM呢……给我一个理由，先？”“呃……喜欢CAPCOM需要理由吗？”

□文/行菜



飞月

■某天看到一个父亲带着6、7岁的儿子走在前边，只见他潇洒得抬起手——把燃烧的烟蒂弹到了路边的草地里，儿子则一个闪身跟着窜了过去，看起来似乎是要捡起来。月亮心中刚想感叹下一代还是有希望的，就听小家嚷嚷道“你怎么不要火就扔了啊”，然后在草丛上狠狠踩了几脚又窜了回来。果然，父亲就差这一点啊！

■梦幻般的假期匆匆结束，每当回想自己究竟干了些什么就忍不住有一股拿头撞墙的冲动，很多只有在长假里才有时间实现的事情（诸如深入金字塔、漂流亚马逊河、在巨石阵中沉思）月亮都错过了，而吃饺子放鞭炮这些做过800遍的事却又做了第801遍。写到这里，月亮情不自禁又要撞墙了。如果下期手札月亮没有出现，大家不用奇怪，那一定是因为我脑震荡住院了。

布塔

■掰着指头算一算，真的有好久没有在这里和大家见面了，套用我国某位著名相声表演艺术家口头语来说的话就是：亲爱的朋友们，我可想死你们了！

■一个多星期的春节假期并不算短，可过得却是如此之快。想想又一年过去，自己心里感慨颇多。倒不全是因为自己又老了一岁，而是因为在过去的这365天里着实有很多值得我去追忆的东西。其中既有开心的，也有伤感的。其实生活就是这样，我们没必要奢求它十全十美，到头来那样反而会是在为难自己。人，无论什么都必须经历，只有这样才能成长。

■最后，要感谢月亮给我这样一个在这里与大家交流心情的机会，当然更要感谢所有好朋友一直以来对我的批评与帮助。布塔在这里衷心祝福大家鸡年行大运，精彩每一天！



北斗

■家里的小狗同学还是那么胆小，外面一放鞭炮就吓得钻床底下缩成一团不敢动弹。做狗做成这样，要是我，早就买台XBOX一头撞死得了。

■难得回一趟老家，自然少不了趁此良机大吃一顿。于是乎一下火车就灌了五大碗米饭先（真的是“大碗”），结果晚上老姐请客出去吃夜市时只能眼睁睁的看着别人把口福而自己在那感叹什么叫做心有余而胃不足了。

■尽管是春运高峰，终于还是好歹在14号当天赶回了北京，并且人生中头一回在情人节收到了巧克力——尽管只是炼铁的老爹新京报附赠的那么小小一块。

■最近节日挺多的，元宵节当天北斗难得的按时下班了一回。正好外面纷纷扬扬的飘着雪花，想起水浒中林冲一杆枪、一壶酒，踏雪而行的豪气，不由浑身热血沸腾。鉴于去年的灯展事故晚上没出去凑热闹，坐在阳台上一边啃元宵一边闲笑一边欣赏烟花，好不惬意！



罗纳德熊

■阿熊初次造访编辑手札板块，ladies and gentlemen，come some of the music，哟……！罗纳德熊，男，23岁，身高180公分，三围……（喂，什么态度！）

■提笔之时，正是电击结稿之日，全新蜕变的“国产玩家团”，以“无坚不摧”的形式闪亮登场！加入赵舍豪氛的本系列，希望和玩家一起“前”途无限。

■今遇一读者投稿，借我借QQ之便，传1.6G的文件，我惊呼：使不得！使不得！咱还是就跑腿送包吧！

■三国无双4新武将推出，此游戏真乃人尽可玩，以至后来见人就像知关张，人多就想无双技。

■骑车是很健康的运动，但在北京冬天刺骨的寒风中骑车……很刺激哦，尤其是对于一个重庆人来说。

■本月老歌新唱：我不作大哥好多年，我可以天天月月年年到永远，我不作大哥好多年，相爱——原本——就是——这——么——难！

CONTENTS

资料栏说明

PS2 本刊译名：电子游戏软件 益智娱乐

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注释，以使您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体） ⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



封面主题 龙珠Z3

GAME INDEX

游戏新闻眼

FOCUS ON GAME NEWS

2005.07 Vol.154

特报 SCOOP AOU2005日本街机游戏展隆重开幕

本刊日本专讯 2月18日，日本娱乐设施经营者联合会（AOU）举办的"AOU2005日本街机游戏展"在千叶县的幕张展览馆隆重开幕。本次展会为期两天，第一天为业内参观日，19号才正式开放给公众参观，时间为上午10点到下午5点。虽然这次展会的展出时间非常短，但是依旧吸引了不少玩家到现场参观。针对目前街机市场的低迷状态，各个厂商都在寻求新的出路，甚至想要转变传统的理念，将街机引入家庭。但是这些都还是初步的构想，在这次展会上基本还是展出了一些传统类型的游戏以及新的媒体，包括首次公开的NAMCO赛车游戏《MARIO KART ARCADE GP(马里奥赛车)》，SEGA新作《WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005》，TAITO的《BATTLE GEAR4》，KONAMI的新作品音乐游戏《TOY'S MARCH》，音乐跳舞游戏《DANCE 86.4 FUNKY RADIO STATION》等等。下面就让我们一起来看一下这次展会上，厂商们为玩家带来了哪些精彩的游戏，街机又有了哪些进步吧。



SAMMY与SNK PLAYMORE联合出击

SAMMY这次带来的3款游戏分别是与SNK PLAYMORE合作推出的《NeoGeo Battle Coliseum（SNK大乱斗）》，以及自己开发的《The Rumble Fish2》和《网络赛马》这3款游戏。前2个展出作品都是2D对战格斗游戏，自然吸引了在场的许多青年玩家争相试玩。而《网络赛马》则引起了年龄较大参观者的注意。



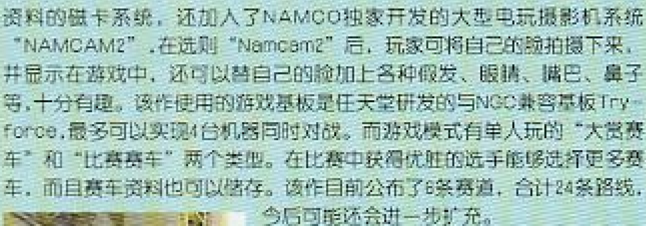
《NeoGeo Battle Coliseum（SNK大乱斗）》是由SAMMY与SNK PLAYMORE合作开发的格斗游戏。该作收录了以前SNK格斗游戏中出现过的许多热门角色，目前已知的有超过30名角色登场，而且本次展出的还不是最终完成版，相信到正式上市的时候会有更多的角色出现。该作的卖点还不只"角色众多"这一项，更趋成熟的游戏模式也令格斗的过程更加紧张刺激，不过该作目前还没有公布具体的发售日期。

《The Rumble Fish2》则是SAMMY独立制作的一款2D格斗游戏。该系列的前一代作品就以复杂的攻防系统受到了许多重度格斗玩家的喜爱，而本作中新角色的加入、新增的系统以及对于前一代攻防的修正都大大提升了本作的素质，玩家将在游戏中享受到更为激烈的战斗。该作已经宣布会在今年春季发售。


↑SAMMY的赛马游戏吸引了大批参观者。

《网络赛马》是一款搭载了网络机能的模拟育成赛马游戏。游戏中收录了大量真实的赛马数据，玩家可以一边观察赛马的特征一边给与适当的调教，然后通过网络与全国的玩家进行比赛。在游戏的培育模式中，训练、清洁以及喂食等动作都是通过触摸板的直观操作来完成的，因此不管谁都能够轻易上手。该作的正式发售日现在也还没有确定。

借鸡生蛋的NAMCO



本次的NAMCO展台上最为火爆的展然是《MARIO KART ARCADE GP（马里奥赛车）》，这款游戏是任天堂授权制作的，可谓是NAMCO"借鸡生蛋"的作品。此外，NAMCO还展出了一直很受欢迎的系列新作《太鼓达人7》和偶像育成类游戏《The Idol master》。

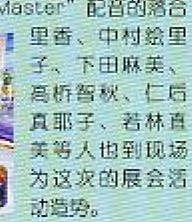
《MARIO KART ARCADE GP（马里奥赛车）》与以往的系列游戏有了很大的改进，不仅使用了可记录玩家资料的磁卡系统，还加入了NAMCO独家开发的大型电玩摄影机系统"NAMCAM2"，在选则"Namcam2"后，玩家可将自己的脸拍摄下来，并显示在游戏中，还可以替自己的脸加上各种假发、眼睛、嘴巴、鼻子等，十分有趣。该作使用的游戏基板是任天堂研发的与NGC兼容基板Tri-force，最多可以实现4台机器同时对战。而游戏模式有单人玩的"大赏赛车"和"比赛赛车"两个类型。在比赛中获得优胜的选手能够选择更多赛车，而且赛车资料也可以储存。该作目前公布了6条赛道，合计24条路线，今后可能还会进一步扩充。







NAMCO曾在2004年的AOU2004上首次公开的偶像育成类游戏新作《The Idol master》此次也参加了展出，这款游戏凭借简单的操作和丰富的剧情而颇受关注。在19日当天，为"Idle Master"配音的落合里香、中村绘里子、下田麻美、高桥智秋、仁后真耶子、若林直美等人也到现场为这次的展会活动造势。





参展作品最多的TAITO



TAITO这次一下子带来了7款街机游戏，数量绝对是众多参展厂商中最多的，不过这些游戏除了《BATTLE GEAR4》之外，其余6款都没有确定发售日期。其中包括《TETRIS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT》、《雷电3》、《在线职业棒球》、《SPICA ADVENTURE》、《式神之城3》以及《兔-野性的斗牌》。拥有如此浩大的声势，TAITO的展台自然充满了吸引力。

在18日举办的舞台活动中，TAITO隆重推出了其自行研发的街机基板“TAITO Type X”，以及最新赛车游戏《BATTLE GEAR4》。这款热门赛车游戏的最新作品《BATTLE GEAR4》已经确定为今年夏天正式发售。搭载了新的基板后，该作实现了水平解析度48KHz的超级高画质，并装载5.1杜比环绕立体声，游戏给人的视觉和听觉冲击将达到新的高度。该作还第一次登录了国外车辆，不再像以前的作品只收录本国赛车，这使游戏的内容更加充实，并且还特别加入了一些国外的真实赛道。







↑TAITO这次带来的游戏最多，质量也算是比较高的，但是就展出游戏类型方面还是缺乏创新

《在线职业棒球》使用了TAITO最新的基板“TAITO Type X”，同时也占据了TAITO展台的最显著位置，其面积几乎是全部展位的四分之一。该作是街机界第一款棒球模拟游戏。玩家在游戏中扮演一名职业棒球小组的选手，通过网络组对与全国的其他玩家一道参加各种比赛。该作也可以单机游戏，操作方式不是传统的摇杆而是通过触摸板给选手们下达命令来完成比赛。

《智力考验FINAL》是内容轻松操作简单的综艺节目类游戏《智力考验》系列的终结作品。该作其实就是一个益智游戏的大集合，玩家可以从大富翁、动物管理员、将棋以及卡片游戏UNO中任意选择一个来玩。这款作品的定位比较宽泛，无论男女老幼都可以轻松上手。

《TETRIS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT》就是大家再熟悉不过的“俄罗斯方块”。该系列经过了数十年的进化，而今已经有了各式各样的模式，本作又新增加了新要素“HOLD”。而且这个游戏还具备玩家登录个人资料的机能，这项机能不仅仅是让玩家输入自己的姓名来参加游戏排名。在开始游戏时输入名字和6位数的密码后，玩家便可以继续前一次记录接着玩，这对喜欢这类游戏的玩家来说非常方便，因为玩这款游戏时花费的时间比较长，而在半路中断的话又会非常可惜，这个革新虽小但是作用却很大。



《SPICA ADVENTURE》凭借便携性而赢得了很高的人气，其简单的基本跳跃加攻击的操作方式也获得了不小的好评。《兔-野性的斗牌》是以热门麻将漫画改编的游戏，除了和前作一样的基本游戏模式之外还搭载了网络对战功能。《雷电3》则继承了经典纵向射击要素的正统续作，同样是由制作过《雷电》、《雷电2》、《雷电DX》的原班开发小组制作，品质很不错。至于本次公开的《式神之城3》由于开发进度有限，只做了画面的展示而没有提供试玩。

昔日大牌SEGA低调参展

相比从前SEGA在街机界的霸气，今天的SEGA SAMMY完全没了当初的气势。展出的游戏数量不多而且基本上都是以播放演示录相的方式，其展台上并没有摆放供玩家试玩的街机，因此让玩家颇感失望。不过就SEGA本次带来的游戏演示中可以看出，虽然公司的风头没有前些年足了，不过游戏的品质依然没有变，值得玩家期待。

《SEGA网络比赛麻将3》是备受玩家好评的《SEGA网络比赛麻将2》的续作。从第一作至今，该系列的不断改良使得其在同类型的游戏中格外出色。本作的角色、故事等要素再度得到加强，现场对麻将感兴趣的玩家无不驻足观望，表现出了极高的兴趣。可惜该作目前仍在开发当中，具体发售日还要等上一段时间。



↑SEGA虽然不比从前，但是其制作的游戏还是具备相当的号召力，因为游戏的品质一直非常好。

《WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005》是《WCCF》系列的最新作品，包含了意大利、英格兰、荷兰、西班牙的欧洲4大联盟所属的14支劲旅。虽然依旧是一款发售日期未定的作品，不过从现场观众的关注程度来看，该作具备相当的吸引力。

大批精彩街机游戏出展

除了上述的几个比较著名的游戏厂商之外，本次展会中当然还有其他许多精彩的游戏参加了展览。以下就是其中比较优秀的一些作品。

《铸蔷薇》是CAVE开发的纵版卷轴射击游戏大作，但是操作十分简单，8方向控制杆，A键射击，B键放保险。射击方式仍是长按不动连射和手动连续敲打，并且能够选择改变射击方向。在《铸蔷薇》的展区主办公司还向玩家赠送玫瑰花等小礼物。



《Spectral VS Generation》是本次展出的为数不多的对战格斗游戏之一，其新系统“时之封印”可以通过不同的按键操作引发各种连续技，绝对能够激起玩家向新系统挑战的热情。

《Golf Leader》面向成熟年龄阶层的较为专业的游戏，虽然这类游戏在前些年就曾出现过，不过现在的技术使这一游戏更加的成熟逼真，甚至可以成为运动员的室内训练工具。

《超级马里奥-不可思议的得得得球派对》是一款大型角子机，最多能够12人同时游戏，其中收录的小游戏种类非常丰富，用彩色水晶球做的抽签系统也非常漂亮。



《美族》则是很受女孩欢迎的大头贴机器，这次装载了可以上下活动的自动调节摄像机以及8个高亮度的闪光灯，并且能打印1200dpi的高质量照片。

其余的还有拥有4种模式的《超级上海2005》，装有异形模型的最大能16个人同时玩的大型角子机，以及《对战麻将 出人头地》等有趣的街机游戏。这次的展会非常精彩，可惜公开展出的时间只有短短的一天，让许多玩家意犹未尽。通过这次展会，我们看到了街机未来的发展潜质，但是也为目前街机业的艰难处境担心，希望街机游戏厂商能够早日为该领域找到新的方向，让街机重新为广大玩家带来家用机无法比拟的乐趣。

www.fhni.net



任天堂秘密注册新专利 NDS一越跻身PDA行列

NINTENDO V-POCKET

本刊讯　最近一段时间从欧美游戏界传出消息称，任天堂正在与美国Palm公司秘密合作，准备针对掌机NDS开发一个新的周边设备。这款名为“Nintendo V-Pocket”的周边能让NDS具备一般PDA的所有功能，据称任天堂已经为这个周边申请了专利。

Palm公司是美国知名的PDA厂商，本次决定为NDS新掌机设计新周边“Nintendo V-Pocket”，主要是看好了NDS的硬件性能。把NDS当作PDA一点都不令人意外，因为NDS最大的卖点在于具备触摸屏，而现在的PDA也大多把触摸屏当作必备功能。通过触摸屏，NDS能够顺畅地输入文字、执行各类应用软体，加上Palm系统对硬件要求又不高，对NDS稍加修正使其变为PDA也是不无可能。

目前得知的这款周边能够提供游戏以外的功能包含文字处理、影音播放、无线上网以及运行数百种Palm软件等。传闻还说任天堂将在今年5月的E3展上正式公布这项周边的具体内容，到时玩家们就可以一睹其庐山真面目了。



索尼终于正视PSP按键问题 社长承诺提供免费维修服务

本刊日本专讯　前一阵有部分PSP出现了按键失灵的问题，久多良木健公开声称该设计并非失误。但是就在日前，日本SCE突然转变了态度，正式承认于2004年12月12日在日本上市的PSP主机确实存在问题，并且SCE承诺将于保修期内免费维修出现按键问题的主机。

据SCE表示，由于方块键太靠近PSP的液晶屏幕，所以在设计上与另外3个按钮不同，并非采取直接压下的形式，因而导致了触感的差异，再加上当初有部分主机的外壳因在制造过程中没有把按键附近残存的塑料碎片清除干净，导致方块键按下后会被卡住而无法正常弹起。同时SCE称，在2005年以后生产的主机将彻底解决这一问题，而2005年以前出货的51万台PSP中，目前统计约有0.8%会出现此类异常，SCE将负责提供免费维修。

前段时间久多良木健的强硬态度确实令许多购买到有问题主机的玩家伤心，甚至让人感觉到SCE是在故意掩饰自己的缺陷。而今的转变态度看来也是迫于无奈，想要挽回颜面之举，终归是问题摆在了眼前而不能不管。



史艾宣布每月推出一款游戏 《最终幻想12》被迫无限延迟

本刊讯　日前，SQUARE ENIX社长和田洋一在接受日本记者采访时表示，原先预定在2005年春季发售的《最终幻想12》将无法如期完成，而且连下一个具体的发售日期都无法确定。

今年4月1日是SQUARE和ENIX两家公司合并两周年纪念。与此同时，和田洋一宣布由4月1日开始SQUARE ENIX将会每月推出一款新游戏，包括《勇者斗恶龙》和《星之海洋》等在内的系列经典名作进行持续性推出。和田洋一表示每月推出一款游戏的做法将使公司对旗下诸如《最终幻想12》等大作确定发售日时，不会与其他本社热卖大作撞车，以免不必要的内耗竞争。

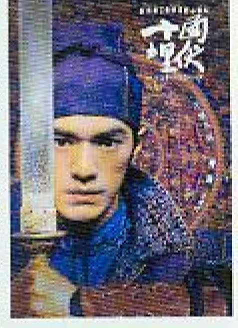


←《最终幻想》的架子似乎也太大了，延期成了家常便饭。

除了以上举措，SQUARE ENIX同时还在计划拓展他们的海外游戏市场。目前，海外销售只占SQUARE ENIX整体游戏销售的大约30%，和田洋一希望将这个比例在未来能够增加到50%，他们将通过多种营销战略来达成这一目标，目前已经确定的初步方案包括加强海外销售网络及收购其他公司等等。



PSP电影制作计划逐步启动 《十面埋伏》加入UMD版行列



本刊讯　SCE先前曾公布将于4月19日推出5部UMD影片，其中《蜘蛛侠2》是随美版PSP主机同捆发售的，而现在SCE又宣布将追加一部由张艺谋导演，刘德华、章子仪、金城武主演的武侠电影《十面埋伏》。

这次公布的影片分别是由哥伦比亚(Columbia Pictures)、三星(TriStar Pictures)等电影公司发行制作，在售价方面则会以目前DVD影片软件基本的3800日元为基准。另外日本BANDAI也预定于2005年春季发行UMD影片《机动战士高达 for PSP》，以及早就预定推出的SQUARE ENIX制作的3D CG动画作品《最终幻想VII 少年归来(Advent Children)》。

发售日	名称	价格
3月24日	蜘蛛侠2	同捆附赠
4月19日	XXX战警	19.99美元
4月19日	地狱男孩	19.99美元
4月19日	生化危机2	19.99美元
4月19日	墨西哥往事	19.99美元
4月19日	十面埋伏	28.95美元

Ubisoft终究面临被收购窘境 EA官方证实商业谈判的进展

本刊美国专讯　先前炒得沸沸扬扬的EA收购Ubisoft股份的消息，如今又有了进一步的发展。出乎意料的是现在得到官方证实EA正在与Ubisoft进行下一步商业谈判，EA成功收购Ubisoft的可能性非常大。

据美国方面的消息，这两家公司已经开始进入收购股价的实质性谈判阶段，同时也提到了Ubisoft管理层的更换细节。去年12月，Ubisoft曾表示将视EA的收购为恶意行为，并打算进行反击以保持独立的地位，甚至法国政府也为了保护本国游戏产业而计划进行干预，但市场方面则似乎对这一收购消息表现得非常坦然。自去年12月EA展开收购活动以来，Ubisoft的股价更是一路飙升，可见市场对这一收购前景的看好。现在许多分析家认为EA的收购面临两大问题，一是收购价格。二是Ubisoft的创始人Guillemot家族的阻力，甚至还有报道称Ubisoft已经在向美国迪士尼公司寻求财政上的支持以对抗EA的收购。



↑EA的logo就像是一个雪球，如今这个雪球真是越滚越大了，还超越了国界。

但是日前EA副总裁Jeff Brown公开证实两家公司确实是在谈判当中，而且讨论的议题就是两家公司的管理层面问题，至于最终结果相信在不久之后就会公开。

三大硬件厂商终于汇聚一堂 任天堂新主机宣布于E3亮相

本刊讯　在微软、索尼相继宣布各自的新主机会在今年5月的E3展上展出时，任天堂终于也坐不住了。近日，任天堂社长岩田聪信心十足地表示，新主机“Revolution”绝对会如期在E3展上露面，并将有极具震撼力的超凡表现。看来今年5月的洛杉矶将会变成激烈的次世代主机战场。

岩田聪表示，虽然他坚持在5月E3展上展出新主机，但是“Revolution”的创新点实在太多了，现在任天堂也在考虑要怎么彻底展现其最具吸引力的一面。而且由于研发进度问题，新主机到时能否具备实际运行各项机能的条件也是个未知数，因此究竟是展示实际主机还是以影像方式公布都还不得而知。总之任天堂会寻求一种最佳方式，起码要把一部分观众的目光从XBOX2和PS3那里抢过来。

微软参展绝对不成问题，而且到时主机会有相当高的完成度。至于索尼和任天堂这两家就纯粹是为了不让微软唱独角戏，而硬着头皮与之一搏。至于他们究竟能否到时拿出像样的东西就要看各自的实际进度了。

GAME SOFTWARE EXPRESS



坂口博信着手开发两款RPG新作 FF生父转投微软次世代主机阵营

MIST WALKER

本刊讯　根据最近一段时间接连不断的消息，一手缔造了《最终幻想》系列的著名游戏制作人坂口博信正式加入了微软次世代游戏开发的行列，将替微软的下一世代主机Xenon（暂定名）开发专属的两款RPG游戏作品。目前这两款新作的具体情况是，坂口博信所成立的MISTWALKER公司主要负责游戏剧本、音乐以及角色设计的工作，同时有许多著名的游戏音乐家也参与了制作过程，微软将会负责游戏的其他开发项目以及出版发行。由于这两款游戏发挥了新主机较高的机能，以及采用了全新的电脑渲染技术，因此耗费的人力也非常多，大约有150名员工在开发单独的一款游戏。不过游戏的详细内容以及发售日等消息现在还没有公布。

对于这两部作品，坂口博信表示："对于我们现在开发的这两款史诗级的游戏，相信任何人都会感到兴奋。我们汇集了一大批有天分的游戏创作者加盟游戏的开发，这也保证了我们将能带给玩家一种全新的感受。微软新一代主机的顶尖技术让我多年来的构想得以实现，我希望这两款游戏充满视觉震撼并且极富游戏性。我们正在努力使玩家愿意花时间品味我们所开发的游戏，希望玩家能够喜欢它并且留下美好深刻的回忆。"



索尼大幅赶超微软开发进度 PS3主机有望3月提前公开

本刊讯　日前任天堂决定要在今年E3展上展出新一代主机之后，三大次世代主机终于要在5月份进行公开的碰撞了。但是最近竟然又有消息称，索尼准备抢先一步提前公开PS3的详细规格。

这一消息是来自欧美游戏界的传闻，SCE原本预计今年5月才会正式公布次世代PS3主机的详细规格，不过因为PS3的一些核心零件开发进度非常顺利，如次世代处理器"CELL"以及特制"XDR"记忆芯片等，而且连PS3将采用的"Blue-Ray Disc"生产线也接近完成，现在就只差由Nvidia开发的特制图形芯片还没公布了。如此惊人的进展速度使得人们猜测索尼有可能会在3月份提前公布PS3主机。

反观微软，Xenon再次失约三月初的美国游戏开发者会议"GDC"，这让人们开始怀疑微软的新主机是否一切进展顺利。SCE的飞速进展又重新吸引了媒体的关注与业界的猜测，看来索尼在家用机方面的经验还是微软不能比拟的。



个别XBOX主机出现安全隐患 微软急召全球用户更换电源线

本刊美国专讯　微软于近日宣布，为了预防极少数XBOX主机可能发生的潜在危险，微软将采取预防性措施替全球1410万台Xbox更换电源线。

据微软称，这次更换电源线的预防措施，主要是为了防止XBOX主机预防发生的火灾风险的电力相关组件失灵。虽然只有低于万分之一的几率可能发生危险，但是为了安全考虑还是要替所有主机更换这个零件。在全球发生的30个案例中，其中有7个人因此造成轻微手部灼伤，另外有23台主机导致轻微财产损失。



↑微软对待此事的态度非常认真，相信这次的更换手册又要花费甚至不少的钞票。

需要进行电源线更换的XBOX主机，包括欧洲以外地区在2003年10月23日以前制造的主机，以及欧洲2004年1月13日以前制造的主机。想要查询更换电源线相关事宜的玩家，可以到XBOX官方网站上相关的链接查询，所更换的电源线将在登记后2到4周内寄达。在这里也要提醒以前购买该主机的玩家在不使用XBOX主机时，请务必关机。



GestureTek研发最新姿态捕捉技术 EyeToy未来的功能得到大幅强化

本刊美国专讯　SONY电脑娱乐北美分公司SCEA日前取得GestureTek公司"影像姿态控制"技术的授权，并决定将把这项技术应用在PS2周边设备EyeToy专属的游戏软件上。虽然EyeToy本身就拥有类似的机能，不过GestureTek表示他们的最新技术将比现在的EyeToy更加精确，并且能让EyeToy在未来具备更多发展的可能性。

GestureTek公司总裁Bill Leckonby表示，EyeToy在全球已经卖出了数百万套，这个周边满足了人们不用手柄而亲身参与到游戏当中的愿望，而我们的这项最新技术将让玩家在游戏里做出更加复杂细致的动作，在真实性上更进一步。GestureTek公司开发姿态控制感应技术长达十几年之久，也早已运用在许多像是博物馆展览或是军事方面，此次为EyeToy提供最新技术必然能令其有长足的进步。



↑EyeToy都是对动作粗糙的捕捉，因此只能玩一些简单的游戏。



三家公司合力打造超强处理器 Cell具体性能特色于旧金山公布

本刊讯　2月中旬，SONY、东芝以及IBM这三家厂商在美国旧金山举办的2005年国际固态电路会议上正式公布了Cell处理器的主要性能特色。具体如下。

搭载八个独立的浮点运算核心（Synergistic Processor Elements）及一个以IBM六十四位PowerPC处理器为基础的运算核心(Power Processor Element)所组成的多内核架构设计，先行试产的Cell处理器可以达到4GHz的运算速度。原型试产的Cell处理器芯片大小为221平方毫米，内含两亿三千四百万个晶体管，并采用90nm SOI(硅晶绝缘体）制程来生产制造。Cell处理器的超高速通讯能力以及多内核架构可望在执行多媒体程序时提供十倍于现今最新PC处理器的机能。Cell处理器的另一个优势是同时支持多重操作系统（Operating Systems，OS），例如一些传统的操作系统(例如Linux)。



↑难以想象这么小的芯片竟有如此强大的功能。

微软高层对新主机充满信心 Xenon展现强大的整合实力

本刊讯　日前，微软高层Steve Ballmer公开表示次世代主机Xenon是一项微软非常重要的投资项目，他们投入了大量的精力，从而也有信心其必定会在未来的次世代主机大战中取得胜利。

Steve Ballmer自信满满的言论是出自与到微软总部参访的高中生见面时的谈话。针对学生们最感兴趣的Xenon主机部分，他表示目前XBOX主机的成绩让微软总裁比尔盖茨十分满意，在欧美游戏市场颇具影响。目前XBOX全球已经突破1990万台，微软决定上调今年6月的销售目标，预计主机销售能够达到2200万台。根据游戏事业已有的成绩以及3年来的经验积累和技术的成熟，微软对次世代Xenon主机充满了信心。

目前微软手上有多个新世代产品正在积极研发当中，按照微软的规划，他们甚至还将把手上开发的几个新产品加以整合，希望能营造出更强的优势，这几个开发中的产品包含：全新Windows操作系统"Longhorn"、次世代的3D绘图标准规格"DirectX 10"以及次世代游戏开发工具"XNA"等。

国内游戏新闻报道
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 2月24日，台北国际电玩展开始了为期5天的展览活动，虽然不是专为电视游戏而举办的，但是期间的重头戏却都是电视游戏。另外，香港方面的新举措也预示着未来中国游戏业的发展。

特报 SCOOP 2005台北国际电玩展鸣锣开场

本刊讯　2005台北国际电玩展于2月24日在台湾省台北世界贸易展览中心举行，本次展出规模达23500平方米，为期5天，展出内容主要以ON-LINE GAME、TV GAME、PC GAME为主，数字动画及街机也是重头戏之一。本次报道我们以三大家用机硬件厂商SCE、任天堂和微软为重点为大家进行详细介绍。



↑微软的展位绝对是最显眼的，即使被一群PC游戏所包围，其耀眼的光辉依旧夺人双目。

SCEH首次参加展出

SCEH于24日下午在其展出摊位举办了开幕式，由SCEH董事长安田哲彦致词，并替SCEH的首度参展揭开序幕。致词中安田阐述了SCEH在台推广PS与PS2主机软硬件的历程。在台湾上市3年的PS2已达到55万台以上的销量，去年年底推出的新型PS2“SCPH-70007”也创下非常优秀的销售成绩。

本次展会上，PSP首度在台正式展出。安田哲彦向在场观众媒体介绍PSP的特色与所采用的相关技术，包括无线网络以及高容量迷你光盘UMD等。而对于玩家最关心的PSP在台上市时间与价格方面并未发表，仅表示将在3月中旬以后正式公布，上市时间仍维持原定的春季。



↑PSP是以东京电玩展的试玩方式，虽然不是十分方便，但却具备超凡的吸引力。

开幕活动结束后，PSP的试玩区正式开放让玩家进场试玩，试玩的方式则是比照去年9月东京电玩展的模式，由14名展会小姐随身携带PSP，采取一对一方式为玩家介绍。本次所展出的PSP游戏共有9款，分别为：地下狂飙、山脊赛车、NAMCO博物馆、捉猴合集、真三国无双、电车GO、大众高尔夫等。

在稍后的采访中，安田表示由于目前PSP的产量不足，所以将会优先供应日本与3月下旬正式上市的北美市场的需求，亚洲地区将比原定计划延后发行。价格方面因为运费与关税等额外成本，所以可能比日本稍高。

另外，本次SCEH还带来了许多最新PS2游戏供参观者试玩。包括《铁拳5》、《太鼓达人5》以及《GT4》等，现场还举办了SCE吉祥物比波猴的表演秀。另外现场也有促销贩售活动，在这其间购买索尼游戏产品的消费者能获得一定程度的优惠，索尼的展位在这几天可谓热闹非凡。

台湾微软游戏风云会

微软这次在展会上的动作是最大的，除了出展之外，甚至还举办了精彩的“台湾微软游戏风云会”，活动现场人声鼎沸，除了送给玩家新春贺岁红包外，现场还将Xbox主机以及超过五套以上的游戏组合以一台币的起价拍卖。

不仅如此，现场还准备了极其丰富的活动，台湾微软公司特别邀请了多位游戏重量级人物一同参加展会。开幕当天《光环2》制作团队Bungle开发经理布莱恩·杰瑞德首次登台与玩家进行见面签名活动，其到访吸引了无数玩家的目光。除此之外，《死或生 终极版》的游戏开发小组也参加了这次活动。



为满足玩家的各种需求，台湾微软在现场提供连续五天的多款Xbox最新游戏试玩，游戏软件更是五折起半买半送，还有紧张刺激的游戏挑战赛事。本次展会最值得参观的就是这个“台湾微软游戏风云会”了，现场气氛一直非常活跃，各项活动一个接着一个，几乎没有冷场。不断的礼物派送和精彩的游戏赛事调足了参观者的积极性。

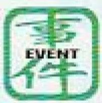
任天堂低调展出NDS

台湾微软与SCEH这次在台北国际电玩展上都有着不俗的表现，而任天堂自然也不能错过这个机会。但任天堂本社并没有来，而是由其在台湾的代理商博优在展会中展出了两台大型NDS试玩机台。

其实本次连博优都没有正式报名参展，他们是通过与经销商合作的方式，在金飞象的摊位中展出了由日本任天堂原厂空运来台的两台NDS大屏幕试玩机台，并带来了《触摸瓦里奥》与《触摸！耀西！》这两款游戏。

任天堂的低调作风就是因为目前NDS少有作品问世，而且公司本身也逐渐将大部分精力投入到了下一代主机的研发当中，因此对于展出其实也拿不出太多实际的东西。

台北国际电玩展已经成功举办了十四届，本次的规模更是史无前例，展会一直进行到2月28日。由于台湾省对来自欧美以及其它亚洲国家的软件接受度极高，使得台湾省取得了引导整个中国游戏市场发展的重要战略位置。随着今后的发展，相信整个中国的游戏事业也会随之逐渐提高。



事件 EVENT 香港筹备建设游戏培育中心 政府提供多项帮助鼓励发展

本刊讯　前段时间，中国香港特别行政区行政长官董建华，在今年的施政报告中提出将设立电视游戏培育中心的具体计划。香港政府最近表示，该中心将会于今年内成立，其初步构想是通过数码港，为二十家创作电视游戏的公司提供两至三年免租期。另外，特区政府也会设立育才计划，资助数码娱乐的毕业生实习半年至九个月。

政府资讯科技副总监冯程淑仪说，香港特区政府正邀请数码港管理有限公司申请创新科技基金的拨款以成立培育中心，计划在数码港内拨出二十个单位给予创作电视游戏的公司，每个单位约八百至一千平方米，同时公司可获得两至三年免租期，而数码港更会以优惠甚至免费的方式，让此类公司享用数码媒体中心的设施，并会提供律师和会计等服务，还希望日后将计划扩展至动画创作公司。

现在，香港有许多家大学和职业技能培训中心都设立了数码多媒体课程，但不少有志从事此行业的学生毕业后，因缺乏实际经验而得不到公司聘用，因此政府才会设立育才计划，资助毕业生实习。在这期间，政府会资助实习所需的工资，第一阶段希望资助二十至三十人。

光荣的无双荣耀 KOEI的三分战略



←四代是玩家企盼已久的大作，但是它是否会如玩家们想象得那么好呢？

《真三国无双4》终于震撼登场了，它会不会成为另一个百万大作？自从见到了这款游戏的实际表现，我相信它具备这样的素质，却又不知道它占不占有利的天时，到1月31日为止《真三国无双4》的预定量已经超过了82万套，如果销售状况顺利的话，相信不难超过前作，最起码这是眼前的情况。今年光荣公司在游戏软件事业方面，全年销售额首次突破200亿日元，比前期增加5.1%，这样的成绩多多少少都要归功于“三国”，可是究其原委有几个知道？今年的无双是否能够继续它的荣耀？下面的讲述分析许不全面，但不无根由。

光荣20年的三国情结

1978年，二十八岁的襟川阳一在日本栃木县足利市成立了一家小规模的株式会社，并将其定名为“KOEI”，也就是光荣公司。刚开始的时候，公司只有两名从业人员，专营染料买卖。1979年，迷上了电脑的阳一开始向电脑软硬件的开发和销售方向发展。

1981年，光荣电脑软件的处女作诞生了，那就是日本历史上第一款SLG游戏《川中岛合战》，该作在当时取得了相当不俗的销售成绩。1985年，风靡整个远东的SLG大作《三国志》登上了历史的舞台。1989年，光荣在我国开办分公司，同年《三国志2》应运而生。1991年，进入16位家用机时代后，《三国志2》又被相继搬上了SFC和MD。1993往后的《三国志》系列开始走上了成熟的轨道，品质不断提升，《三国志7、8》也开始尝试加入大量全新要素，去年秋季《三国志10》问世，这一系列现在已经成为了光荣不变的游戏经典力作。

光荣的另一个后来的经典就要说是“无双”了。1996年首先在PS上开发了3D格斗游戏《三国无双》，当时这款作品尽管综合素质还算不上一流，但在日本游戏市场上的排名却出奇的好，进入了PS2时代以后，光荣改变了三国无双的游戏方式，《真三国无双》成了一款动作过关游戏，但是第一作似乎不是十分成功，全球累计不到50万的销量差强人意。二代的进步比较大，单在日本便突破了百万销量，全球更达到了146万，其后的《真三国无双2猛将传》竟也卖出了184万套，三代继承了上代的迅猛势头达到了163万，现在的《真三国无双4》已经面市，不出意外的话应该也有不错的市场反应。



↑加入新武将已经是该系列的传统，现在连曹丕还有庞德的星彩都参战了，不知道下一代还有没有人可以增加了。

另外，同样享有盛誉的三国类游戏，还有《三国志英杰传》和《三国志孔明传》等，这些都是光荣求变时期的重要产品。《三国志英杰传》刚推出的时候，光荣只是把它作为《三国志》系列的外传，尝试一条新的道路。谁想市场效果和口碑都非常好，于是又推出了第二代《三国志孔明传》，这下一发不可收拾，在日本和中国掀起了一股狂热的浪潮，其后的效仿作品也是不胜枚举。

从1985到2005，光荣的三国游戏历程也已经经历了20个年头了，可以说中国的三国时期文化在游戏中的普及推广有九成功劳当属光荣公司。同时，三国文化的悠远内涵也使光荣公司在制作游戏时受益匪浅。

坚持“三分”战略的光荣

这里所说的“三分” 指的就是“三国”，把它归为战略其实也就是说光荣公司目前仍一如既往地坚持制作这类游戏。就像其他游戏公司都有自己的著名系列作品一样，光荣的选择便是三国，特别是《三国志》系列，除了《最终幻想》之外还没有哪款游戏目前能够出到系列的第十部作品，而且势头丝毫不减。另外值得人们思考的是，该系列的故事就取材于三国，从一代到十代一点儿也没改变，《最终幻想》和《勇者斗恶龙》系列每一代都有着不同的剧情，因而不断给人们带来新鲜感，难道三国的故事翻来覆去讲个十遍人们也不会厌烦吗？当然不能把同一个故事一成不变地反复讲，就算是再好的菜肴反复吃也有腻烦的一天。其实《三国志》系列能够延续至今也就是光荣公司不断求变的结果。

上面讲了那么多这才导入正题，那就是光荣的变革战略。我们这回谈论的重点就是《真三国无双4》，变革当然要摆在第一位，有道是“穷则变，变则通，通则久。”《三国志》是一个典型的例子，前五代的变化都是细枝末节，而六代以后则有了显著的改观，以至于现在看来六到十代每一作都有不同的乐趣，至于具体怎么变的这里就不细讲了，相信大多数玩家都能清楚地感觉到这一点。

我们来看《真三国无双》系列，早先的开山作《三国无双》就是光荣对以往三国游戏的一次重大变革，将三国中的著名人物汇集在一起切磋武艺，这种做法其实满足了相当一部分人的愿望。1996年正是《三国志》系列游戏开始陷入固有模式而难以寻找新鲜要素的时候，但是另一方面，前几作的大获好评使得三国中的人物开始深入人心，加上当时正好格斗游戏热潮渐入高峰，玩家们更希望三国中的武将也能够有机会一试身手，光荣看准了这个机会，于是就算《三国无双》不是一款好的格斗游戏，但是在当时依旧是很受欢迎，原因就是它的变革迎合了人们的需要。

到了PS2时代，格斗游戏的热浪开始逐渐退去，光荣自己也感觉到做格斗游戏不是自己的强项，于是无双系列有了游戏类型的根本转变，《真三国无双》为日后的辉煌做了第一步铺垫，可惜的是光荣此次的变革是专攻自己的短处，擅长SLG的光荣哪能那么轻松就把一种自己陌生的类型做好，《真三国无双》无论从画面还是操作都不甚理想，但是变革总是存在的，吸引了人们的注意力也是无可争议的事实，近50万的销量不能说是失败，反而预示着一个成功的开始。

随着游戏在人们生活中的角色开始发生变化，游戏越来越多地成为了人们闲暇时随意消遣的工具，越来越多的人开始不愿意去研究大部头的作品，简单上手而又新鲜刺激的动作游戏又有了抬头的趋势，《真三国无双2》在这期间的诞生可是占尽了天时、人和，大为改进的游戏素质也为其成功做好了充足的准备。从那以后，“无双”火了，每一代正统作品发售之后还要捎带推出“猛将传”，二代如是，三代亦然，最后到了《战国无双》，如果不出“猛将传”人们反而要觉得奇怪了。

那么《真三国无双4》的变革大么？武将增加了，画面细致了，系统丰富了……这些都算是进步，如果人们的审美观没有太多的变化，那么它便离成功不远了。假如它不幸又遇到了一种游戏类型热潮的退去呢？有谁知道，光荣的每一次重大变革都会先遭遇小小的挫折而后迎来胜利的荣耀，而每一次细小的变化就有可能陷入被束缚的困境。

光荣要把三国进行到底，无双要想继续辉煌下去，下一次的重大变革应该不远了。

文/大卫

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第7期

（统计时间2005年2月3日－2月23日）

本期截至统计日期共收到有效选票1873张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

本期期待榜又出现了不少新面孔。NDS上的恶魔城最新作看来颇受期待，GBA上发售的前作晓月圆舞曲在掌机玩家群中人气相当高，这次NDS版的续作受到这么多关注是自然的了。集NAMCO与CAPCOM两家大牌厂商旗下著名游戏角色在一起的NAMCO×CAPCOM，虽然此类乱斗型作品不少，不过凭借这两家厂商的号召力相信还是质量不错的。随着发售日的临近，格斗游戏大作铁拳5的排名也再次上升，杀入了前五。当然格斗游戏最重要的操作感还是得等到铁拳5发售之后才能知晓。

1 上期3 ↑



PS2 **恶魔猎人3**

■动作冒险 ■CAPCOM ■2005.2.17

本作素质较高，游戏要素大幅增强，不过给人感觉但丁是为了POSE而做出的种种动作。本期杂志有详细攻略。

983 计票

2 上期1 ↓



PS2 **真・三国无双4**

■动作冒险 ■光荣 ■2005.2.24

蜀国另一位新武将关平在游戏中使用的是斩马刀，认关羽为义父后一直随其征战沙场。正史中是关羽的亲生儿子。

961 计票

3 上期4 ↑



PS2 **最终幻想12**

■角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■2005年春

某日见到有一"意大利最终幻想12日"，觉得有趣特意看了下，结果发现是某家旅行社去意大利的旅行套餐名称…

937 计票

4 上期10 ↑



PS2 **铁拳5**

■对战格斗 ■NAMCO ■2005.3.31

本作中玩家可以用比赛获得的奖金改变角色的外形，可供改变的项目非常多。每个玩家打造出的角色各不相同。

852 计票

5 上期8 ↑



PS2 **王国之心2**

■动作角色扮演 ■SQUARE・ENIX ■发售日未定

前不久王国之心系列作品全球销量累计突破500万套。本作中FF10中的中年剑士Aron也会在游戏中登场。

824 计票

排名	变化	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
6	新上榜	NDS	恶魔城DS	动作冒险	KONAMI	2005年冬	772
7	上期6 ↓	PS2	武藏传2・剑圣	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	2005.3.15	719
8	上期7 ↓	PS2	骑龙者2 封印之红 背德之黑	动作冒险	SQUARE・ENIX	2005年春	653
9	新上榜	PS2	杀手7	动作解谜冒险	CAPCOM	2005.3.24	558
10	上期9 ↓	GBA	洛克人ZERO4	动作冒险	CAPCOM	2005.4.21	554
11	上期11 →	GBA	真・三国无双ADVANCE	动作冒险	光荣	2005.3.24	468
12	上期5 ↓	PS2	胜利十一人8・在线革命	网络足球	KONAMI	2005.3.3	443
13	新上榜	PS2	NAMCO×CAPCOM	角色扮演	NAMCO	2005年5月	332
14	上期12 ↓	PS2	光明力量NEO	角色扮演	SEGA	2005.3.4	288
15	上期14 ↓	NDS	口袋妖怪・钻石/珍珠	角色扮演	任天堂	2005年预定	236

★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

由于春节的缘故，本期电玩榜统计时间比较长，差不多有三个星期。另外，在我们的网站中进行投票也是可以参加抽奖的，所以请大家在网上给电玩榜投票的时候填写资料栏一定要写清楚详细地址和邮编。还有，姓名一栏请务必写上真实姓名。已经有好几次就是因为资料不详无法邮寄而只得取消，真的是非常可惜。通过邮局邮寄回函卡的朋友，只要在信封上注明"北京安外邮局75号信箱《电子游戏软件》编辑部收"即可，或是用编辑手札栏目旁边的地址都行。相信最近大家玩的最多的游戏应该是DQ2和恶魔猎人3吧。其实龙珠Z3也相当不错，强烈推荐各位有PS2的朋友千万不要错过了！

日本硬件双周销量统计

机种	销量
PS2	87852
XB	650
GC	11421
PSP	94753
NDS	55757
SP	23631
GBA	984

（图表刻度：0、2万、10万）

本期日本游戏硬件市场势头继续走低，各平台主机销量再次下降，出现这种情况与这两周的游戏软件市场相对疲软有关。GC上的生化4虽然相当优秀，不过可能是由于游戏难度和风格的原因，其对GC销量的促进作用也就比较有限了，两款掌机新贵的销量虽然也有所下降，PSP的成绩仍旧明显优于NDS。

■本期统计时间：2005.1.31－2005.2.13

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

本期新上榜的几款游戏都取得了不错的成绩，OG2绝对是机战迷们期待已久的必玩作品，相信不少朋友都已经N周目了。龙珠Z3美版游戏早已于去年11月16号登陆欧美，再加上这次的日版，可以说将会再次掀起一轮龙珠热潮。DQ8美版的排名也表明了史艾合并后在保留原来精髓的基础上对画面效果的改进确实收到了很好的效果——尤其是在我国，虽然仍旧是满篇的鸟语，不过对我国玩家的亲和力无疑提高了许多。

排名	变化	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	↑	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.11.27	1073
2	↑	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	957
3	新上榜	GBA	超级机器人大战OG2	策略模拟	BANPRESTO	2005.2.3	891
4	新上榜	PS2	龙珠Z3	动作格斗	BANDAI	2005.2.10	846
5	↓	PS2	GT赛车4	赛车游戏	SCEI	2004.12.28	808
6	↓	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAMI	2004.8.5	754
7	↓	PS2	异世纪传说	动作射击	BANPRESTO	2005.1.27	483
8	↓	PS2	决战3	战略模拟	光荣	2004.12.22	429
9	新上榜	PS2	新选组·群狼传	动作游戏	SEGA	2005.2.10	391
10	↓	PS2	复活传说	角色扮演	NAMCO	2004.12.16	385
11	→ 上期 11	PS2	异兽传说	角色扮演	SQUARE · ENIX	2005.1.27	315
12	↓	GBA	三国志英杰传	策略模拟	光荣	2005.1.27	274
13	↓	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	任天堂	2004.9.16	253
14	→ 上期 14	GBA	三国志孔明传	策略模拟	光荣	2005.1.27	224
15	→ 上期 15	PS2	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.12.16	163

英国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	雇佣兵	PS2	LucasArts	动作射击	2005.2.18	1
2	星球大战：旧共和国骑士2	XBOX	LucasArts	动作射击	2005.2.4	2
3	棉球方块历险记	PS2	THQ	动作冒险	2005.2.4	3
4	索尼克百万合集增强版	PS2	SEGA	动作冒险	2005.2.4	3
5	极品飞车：地下狂飙2	PS2	EA	赛车竞速	2004.11.12	14
6	横行霸道·圣安德列斯	PS2	ROCKSTAR	动作冒险	2004.10.29	17
7	辛普森家庭·肇事逃逸	GC	Vivendi	赛车竞速	2003.10.31	66
8	欧洲冠军杯2004－2005	PS2	EA	体育竞技	2005.2.18	3
9	FIFA足球2005	PS2	EA	体育竞技	2004.10.12	20
10	超人特工队	PS2	THQ	动作冒险	2004.10.27	15

以擅长制作军事题材类游戏而见长的Pandemic Studios制作的PS2游戏雇佣兵在英国上市第一周就拿下榜首宝座。同样是由LucasArts代理发行的星球大战系列最新作虽然只发售了XBOX版，仍然取得了第2名的好成绩。而排在第3的棉球方块历险记大家可能很少有人听说过这个名字，其实这款游戏是改编自尼克儿童国际频道制作的热门电视动画系列片，曾多次获得艾美奖，与海底总动员之类的动画片风格比较类似。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	龙珠Z3	PS2	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	428890
2	超级机器人大战OG2	GBA	BANPRESTO	策略模拟	2005.2.3	133717
3	异兽传说	PS2	SQUARE · ENIX	角色扮演	2005.1.27	56101
4	异世纪传说	PS2	BANPRESTO	动作射击	2005.1.27	54521
5	捕捉！触摸！耀西	NDS	任天堂	触摸动作	2005.1.27	45345
6	生化危机4	GC	CAPCOM	动作冒险	2005.1.27	42099
7	GT赛车4	PS2	SCEI	赛车竞速	2004.12.28	35938
8	波波罗克罗伊斯物语	PSP	SCEI	角色扮演	2005.2.10	33750
9	激情摔跤6	PS2	YUKES	体育竞技	2005.2.3	25180
10	触摸瓦里奥制造	NDS	任天堂	触摸动作	2004.12.2	22710

最近日本卖得最火的游戏软件非龙珠Z3莫属了，首周销量约42.7万份的成绩相当优秀，比前作龙珠Z2首周32.4万份的销量多了10万份。这次的龙珠Z3游戏素质非常高，新加入的诸多格斗技巧设定使战斗时的节奏更加连贯刺激，再加上有着漫画原作无敌的人气，能够获得如此佳绩也是在情理之中。2月初发售的机战OG2销量没有想象中的好，作为眼镜厂商完全原创的机战系列，这次的作品又有了大幅强化。





再次投入到泪指轮传说的世界！





前作“尤托娜英雄战记”获得了玩家们的一致好评，本作的推出标志着“泪指轮传说”也将成为经典的系列。

Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174

ベルウィックサーガ

再演凄美的传奇!!



PS2	本刊译名：贝尔威克传说 拉兹贝利亚编年史第174章		
enterbrain	2005.4.28	7140日元	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	全年龄
模拟战略			

↑游戏剧情以章回式展开，主人公利斯正要会见国王。

1987年，一家美国的小公司开发了一款在当时来说绝对是全新创意的回合制战略游戏，但由于不久该公司即告破产，这款游戏的开发计划书最后落在了任天堂手中。当时"火焰之父"加贺昭三刚创立了开发会社Intelligent Systems，这是一家开发电脑游戏的小会社，由于系井重里的推荐而成为任天堂专属的第二方厂商。加贺昭三将这份开发书概念与日本的将棋相结合，经过精心的炮制，1990年，一款对后世影响极大的绝世经典SLG游戏在FC主机平台上诞生了，它的名字叫做《火炎之纹章》。“火纹”系列的第一作“暗黑龙与光之剑”就有着极高的品质，不管是剧情还是系统都几近完美，至今仍被很多FANS视为最高杰作。随着第一作的一炮打红，“火纹”系列推出了很多款续作，每一作都获得了玩家们的一致好评。但在SFC的最后一款火纹作品“多拉基亚776”的开发初期，加贺昭三由于不堪忍受任天堂对软件商的强力压制，加之和任天堂内部某高层产生了一些冲突而跳槽至Enterbrain（《Famitsu》的母公司）。2001年，Enterbrain在PS上推出了一款《纹章传说》，由于这款游戏在世界观设定、画面风格、系统等方面都与《火炎之纹章》如出一辙，在任天堂的压力之下，游戏不得不进行大修改，并且更名为《泪指轮传说：尤托娜英雄战记》。尽管如此，任天堂还是以侵权为名将Enterbrain告上了法庭，经过3年的漫长车轮论战，东京高等裁判庭最终判决如下：ENTERBARIN方败诉，赔偿任天堂约7000万日元。因此，本次的“泪指轮传说”续作在原作基础上进行了较大的修改，可以看出正在极力摆脱“火纹”的影子，但本作的游戏素质会不会受到影响呢？让我们一起来看一下吧。

↑一虽然有着众多的改变，但本作仍然保持着“火纹”的韵味。

↑游戏中的战斗地图绘制十分细腻。

我军据点纳尔维亚的各种场所与设施

在王宫中接受了出击任务后，主人公利斯一行人首先要进行领取军马、雇用士兵等战斗准备工作。





↑在佣兵协会里有很多寻找雇主的佣兵，还可以在这里接受according讨伐等任务，顺利完成的话会得到赏金与道具。

关押俘虏的牢屋



↑在战斗部分抓获的敌方士兵或村姑，在战斗结束后就会被关押到纳尔维亚的地下牢屋中，利斯等人可以到牢屋中来会见俘虏，相信某些特定角色会在这里加入成为同伴。此外，敌国还会提出交换战俘的要求。

↑武器或者防具在战斗中使用之后都会受到不同程度的损伤，当耐久度变为0后，该武器就会损毁而无法使用，因此一定要在战斗前购入充足的武器防具，商店每个月都会引进新品，要随时关注。



购买强力的武器防具

贝尔威克同盟与拉兹帝国之间的壮阔战争!

战争，仿佛永无休止般地持续了500年……很久以前，在这个大陆上曾经存在着被称为“拉兹贝利亚”的强大帝国，帝国内的少数神官与贵族对众多奴隶民实行着严厉的高压统治。在经历了几个世纪的繁荣之后，整个帝国突然如同不曾存在过一样销声匿迹了。之后，在大陆的东西两边出现了继承拉兹贝利亚系谱的两个国家——贝利亚王国与拉兹帝国。这两个国家互不承认，互相憎恨，都以“圣战”的名义进行着杀戮与破坏，人们的心灵也为之所扭曲。在这乱世中，出现了一名将被人们称为“英雄”的少年……



↑为了迎击拉兹帝国的侵略，贝利亚国王莫尔迪亚斯4世战死沙场，王国的大块领土被帝国占领。王子沃尔肯斯与大臣们逃亡到纳尔维亚公国，在这里建立了临时政府。

希诺恩公国

位于大陆西方的草原之国，虽然领地不大但却有着强大的骑兵团，其勇名响彻大陆诸国。领主为班斯托尔公爵。

利斯

领主

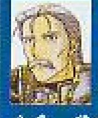
本作的主人公，班斯托尔公爵的儿子，拥有提升周围同伴命中率的特技“指挥”。



渥德 老将军：希诺恩公国骑士团队长兼参谋



班斯托尔 公爵：希诺恩公国的国王，利斯的父亲



阿迪尔 枪骑士：守备力出色的枪骑士



枪骑士：擅长攻击的枪骑士



弓兵：渥德十分欣赏的弓骑士

克莉斯 弓骑士：希诺恩骑士团少见的女性弓骑士

埃尔巴特 骑士长：渥德的得力助手，沉着冷静的骑士

修女：贝利亚教国的女修道士

纳尔维亚公国

贝尔威克7公国之一，领主为罗兹奥克公爵。游戏的起点。

拉兹帝国

长年与贝利亚王国敌对的国家，皇帝克雷曼统率着众多猛将。

贝利亚王国

贝尔威克同盟的中心国，国王死后，由王子沃尔肯斯代理执政。

性格鲜明、魅力十足的同伴角色



克雷马

兵种：雇佣兵
初期技能：筋手

出身于波鲁尼亚公国的佣兵，[illegible]其实力并不算很强，[illegible]有着强烈正义感的热血汉，[illegible]破坏敌人装备的特技“[illegible]”，对持盾的敌人有特效。

↑虽然他的速度与回避力稍低，但却有着较高的HP。

菲

兵种：东方剑士
初期技能：必杀、居合

来自东方之国伊兹米尔，作为佣兵游历于世界各地。身手十分敏捷，剑术也是一流，在佣兵界有着极高的名声。其特技“必杀”与“居合”可轻易将敌人打倒。



迪安

兵种：斧战士
初期技能：愤怒、舍身

贝利亚义勇军的年轻战士，对于帝国军的暴行怀抱着强大的愤怒。其特技“愤怒”与“舍身”能最大限度地发挥出他的潜在能力。迪安有着极高的攻击力与陆上移动力，但防御力偏低。



↑迪安是典型的斧战士类型，在转职为狂战士后必将成为队中的主力。

塞妮

兵种：盗贼
初期技能：偷取、探索、潜藏

纳尔陀丘西北部少数民族出身的少女，性格十分活泼开朗，回避力极高。塞妮虽然不擅长战斗，但却有着打开闭锁的大门及发现宝物等辅助特技，对于[illegible]有着极大的帮助。

经过大幅改动的全新战斗系统大揭秘！

游戏的基本流程

3 战斗开始



←战斗中出场的角色数量会因为战场不同而有所差异，出战前要在主人公的执务室进行细致的战斗编成。

2 率领部队进军



←由于部队中成员的移动力各不相同，因此需要玩家进行合理的指挥，不要让移动力快的角色陷入敌人的包围。

3 与敌人战斗



←战斗为一对一进行，攻击方完成攻击动作后由防守方做出反击，但当防守方的武器射程不足的话则不会反击。

4 重要事件部分

←当使用特定角色拜访某些村镇或民家时，就会引发事件，可能会有同伴角色因此加入或得到道具。

5 达成胜利条件



←每场战役都有着胜利的条件，如BOSS会战或城堡制压等，当达成本次战役的胜利条件后，战斗就会结束，进入下一章的剧情。

全新系统"同时回合制"令本作的战斗更富战略性

所谓的同时回合制，就是以战场上敌我双方角色数量的比率来决定一回合之内的攻击顺序。举例来说，如果我军数量与敌人的比率为1:2的话，那么当我方一名角色行动后，敌方将会有两名角色进行行动，一回合内所有角色都只能行动一次。应用了这一系统，攻关的战略会有极大改变。

行动顺序的表示

在地图的右上角会显示敌我双方的行动顺序，对于战斗的进行有着很大的帮助。



←绿色的标志为己方角色，红色为敌方角色，當未数量比为2:3。

1.战斗的临场感极强

←由于是己方角色与敌人交错行动，所以必须制定十分周密的战略计划。



2.增强己方实力



↑出战角色越多，战斗就会越有利，因此要积极寻找同伴来提升部队的实力。

3.对状况的判断

←在行动时可以自由选择行动角色，需要对应状况来进行选择。

应用丰富多彩的特殊技能来获得战斗的胜利

游戏中的每位角色都有着特有的战斗技能，比如迎攻的"愤怒"或是菲的"居合"等，这些技能从一个侧面体现出了角色的个性与能力，且都具极大的威力。



↑在战斗中发动强力特技！看来敌人已经不行了。

游戏序盘可以使用的技能一览		
技能	种类	特征
愤怒	自动发生	将所受的伤害加算到本次反击的伤害中
必杀	指令特技	提升本次攻击的致命攻击几率
居合	自动发生	回避敌人攻击后提升反击命中率与致命率
发手	自动发生	攻击命中时缴械解除对手所装备的武器
偷取	自动发生	攻击命中时偷取敌人身上的非装备道具
潜藏	自动发生	在森林等地形待机时不会被远处敌人发现
死斗	指令特技	与敌人进行生死决斗，进行最大5回战斗

在战场上进行细致的探索，发掘出所有的隐藏事件

进入战斗后，玩家不能只关注与敌人的战斗，一定要积极地进行探索，拜访民家或是村镇，有可能会令隐藏同伴加入队伍，或是从支持我军的村民那里得到金钱和珍稀道具，还会得到对之后战斗有所帮助的重要情报。不过想要引发某些事件是要完成特定条件的，例如快速打倒敌人或是让特定角色拜访民家等。





↑战斗场景中会有武器防具店出售一些珍稀的武器或道具。

小心谨慎！同伴角色一旦死去就再也不会复活！

本作继承了"火炎之纹章"系列与"泪指轮传说"的惯例，如果同伴角色在战斗中被敌人打倒的话，会就此死去，再也不会复活。由于本作的同伴数量是有限的，而且出战人数还将决定敌我双方每回合的行动回数，因此在战斗中进行行动选择时一定要慎之又慎，尽量不要让同伴们面临战死的危险，如果战死者过多的话将会使游戏很难继续进行下去。



悲哀的瞬间

↑当同伴角色不幸战死时，都会说出各自的辞世词，话语中充满了无奈与悲哀。相信这是所有玩家都不想看到的一幕，还是读记录重新开始吧。

捕获受伤的敌人

当某些特定敌人受到一定伤害之后就会陷入战斗不能状态，此时可以将他们捕获，用于与帝国军交换俘虏。



←红色的十字形标志就是捕获可能标志。

希诺恩公国利斯军出击!游戏序盘战斗大公开!

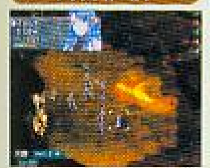
本作的流程是以章回式进行的，其中有着必须通过才能进入下一章的出击任务以及即使忽略不理也可以继续发展剧情的出击依赖，但完成出击依赖后会获得道具或金钱作为奖励，而且某些出击依赖将会对之后的进程产生影响，因此还是尽量完成吧。以下就是游戏序盘的流程。

出击任务 利斯军的最初战斗！



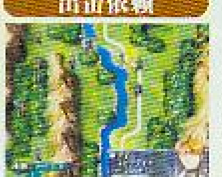
一作为初战自然不会太难，只要越过河流就能到达本章它的所在，但要小心有敌人驻守在桥上，不要形成被敌人夹击的形势。

出击依赖



↑首场在洞窟中的战斗，受限制的视野是我军最大的敌人。

出击依赖



↑有传闻说在山路出现了强盗，为了民众的安全战斗吧。

出击任务 击退狂暴的山贼！



一又是隔着河流的战场，敌人是危害一方的山贼，身为领主之子的利斯自然不能任由他们猖獗，本关的桥已经被破坏，需要从浅滩渡河。

出击依赖



↑进攻盗贼据点的战斗，本关的道路较为狭窄。

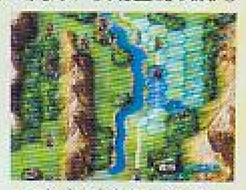
出击依赖



↑本关要小心敌人的骑兵部队，被攻击到会很危险。

系统变更注目! 战场单位变为六角形!

与之前的"火纹"与"泪指轮"完全不同，本作的战场单位变为了六角形，战场上的状况与攻防节奏会因此产生更多变化，整个战斗的战略思想都会随之改变！习惯了之前作品的玩家可能对此会有些不适应，当上手之后应该会感受到与别不同的乐趣。



↑不仅要考虑角色配置的场所，还要注意周围的地形效果。

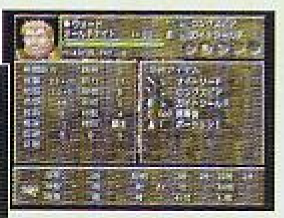
出击任务 护卫司祭



一利斯等人要顺利保护司祭到达大神殿，但通往神殿的道路共有三条，究竟要选择哪一个呢？要小心路上的伏兵，一定要保证司祭的安全。

呼唤胜利的料理?

古语有云："人是铁，饭是钢"，看来此言确实不虚，本作的战士们在饱餐战饭之后也会充分发挥出自己的实力，在一段时间之内提升HP、筋力、防御力等能力。虽然料理的效果只能维持一场战斗，但在本次战斗中起到的作用却不可忽视，一款好的料理甚至可以决定角色的生死！但要注意每个人的口味不同，吃到不喜欢的料理的时候可是会降低能力的哦。





一纳尔维亚公国的著名料理店「一川烨亭」，提供各种美味料理，是利斯军众士们最喜欢的餐馆。



是提升不擅长的能力来弥补弱点呢?还是要突出长处呢?

吃过料理之后的能力值提升会直接反映在角色的状态栏中，有所改变的数值会表示为蓝色，渥德就获得了筋力+1、防御力+2的能力加成，令其实力得到了增强。

吃过「煎小牛肉」后的结果

每位角色在用餐后都会发表对于料理的感想，并会因此影响提升能力的高低，同样的料理也会产生不同的效果。







制作出最强的武器!

本作引入了武器道具合成系统，利用游戏中获得的各种各样的素材，可以在武器职人工房或是在炼金术士工房制作出强力的武器和道具，很多制成的道具都是无法在商店中购入珍贵物品，因此要积极利用一切素材来制作武器道具。但制作武器与道具并不是免费的，需要根据完成品的评价值来支付报酬。

有着众多的组合方法



↑在合成工房还可以买到提升能力的珍贵道具，大量收集素材来制作吧！

素材的种类十分丰富

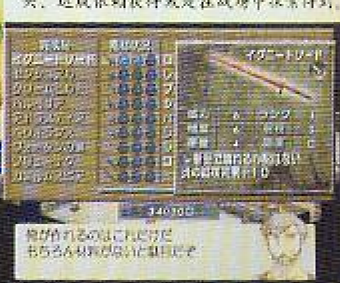


在素材的解说图片中会标明利用该素材可能制成的武器或道具名称，还会对素材的作用加以解释，看来本作的收集要素会比较丰富。



想尽办法收集珍稀的素材

一获得素材的方法有很多，可以在商店购买、达成依赖获得或是在战场中探索得到。



强力武器制作成功

一制作出了附加有火炎效果的兔子剑，虽然威力不高，但追加效果凌强，对于火属性弱的敌人有特效。

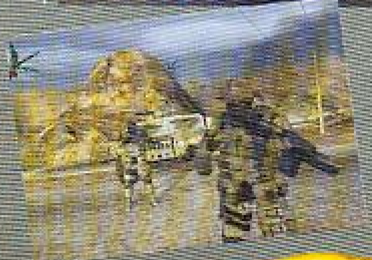
SOCOM系列最新作！

SCE最新公布了旗下动作射击游戏“SOCOM”系列的最新作“SOCOM 3: U.S.Navy SEALs”（本刊译名：SOCOM 3:美国海豹突击队），本作将于2005年秋天首先推出美版。

SOCOM3依旧由担任系列前两部游戏制作的小组担任开发，人数由最初的40人增加到现在的90余人，可见SCE本部对于这款新作也是相当重视的。作为一个总销量超过600万套人气系列最新作，SOCOM3与前作相比最大的区别在于交通工具的加入，而游戏地图更是扩大到先前的8倍。至于本系列最具特点的实时语音通讯系统自然也得到很好的保留和发展，SOCOM3必将让玩家获得更加精彩、激烈的战斗体验。



↑上系列前作的优秀素质得以继承，出色的画面表现自不必说，实时语音系统更增加了游戏的临场感。



↑用游戏主创设计师自己的话来说，SOCOM3将会在技术方面再一次取得全新的突破，力图将本作打造成为一款真正意义上伟大的游戏，让我们一同拭目以待吧！

↑与系列前两部作品相比，3代的进步是多方面的，更加广阔的地图，更加精良的装备，更加“狡猾”的敌人，等等这一切升级要素总合在一起，就构成了更加完美的SOCOM3！

斩奸除恶的行动在进行！

SOCOM是由SCE推出的一款支持语音通讯的军事动作射击游戏。除了出色的单人游戏之外，在多人模式下，游戏的乐趣更是得到淋漓尽致的展现。

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALs

PS2	本刊译名：SOCOM 3:美国海豹突击队			
动作射击	SCEA	2005年秋	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	多人在线	15岁以上

SOCOM
●发售日期 2003.07.24 ●发行公司 SCE
●制作公司 Zipper Interactive

历代作品简要回顾，带你重温SOCOM系列的精彩！

2003年7月，SCE推出了一款现代战争题材的动作射击游戏——SOCOM 美国海豹突击队。游戏里，玩家扮演一名美国海军海豹突击队军官，在单人模式中，玩家要率领一支精锐小队，去执行包括解救人质、实施突袭、隐秘渗透等在内的诸多任务。游戏为玩家提供了很多精良备选的武器以及装备，种类从手枪、手雷一直到机关枪、狙击步枪可谓应有尽有。而这款“SOCOM”最具特色的地方还是在于随盘附带的“SOCOM USB耳机”，在游戏中，玩家竟然可以利用这一装置通过语音对同伴角色下达作战指令，这大大提高了游戏的可玩性，让玩家仿佛真的置身于战火纷飞的战场之中，这一点在以前的同类型游戏中是不多见的。

除了单人游戏模式之外，“SOCOM 美国海豹突击队”同样也对应PS2网络对战功能，最多可支持16人连线对战（每队分别8名成员），而本作的网络对战采用全部免费的形式，让玩家可以轻松体验在网络中和伙伴一起游戏的乐趣。

游戏上市之后受到玩家群体中



↑SOCOM一代的成功，让我们看到了SCE对于占领网络游戏领域重要份额的信心与决心！

全新交通工具的加入令战事全面升级！



SOCOM2中为玩家提供了多达31种武器以及21种配件，玩家可自行对武器进行改造，而作战双方多种交通工具的加入也是新作的一大特点，更真实的武器系统以及更多样化的战斗环境使得大幅度提高游戏整体的可玩性与挑战性

道高一尺！魔高一丈！

打击恶势力绝对不手软！

↑除了精良的武器装备，出色的团队合作同样十分重要。在很多行动中，队友的有力支援要比自己手中的武器更加有效！

全面提升的电脑AI让你体验更真实的战斗！

在全新的SOCOM3中，敌我双方的AI与以前相比都有明显提高。一方面，只通过简单的操作即可让队友按自己的意图展开行动；而另一方面，敌人也会采用诸如从侧面实施包抄、利用掩体与我方周旋等十分聪明的战略及战术。



←从背后对敌展开攻击的确是聪明之举！



←出色的团队合作对于顺利完成任务是必不可少的。



→有军用车辆配合行动当真是如虎添翼。



↑与敌发生正面冲突是应当注意寻找掩体或其他便于躲避的建筑。

制作小组倾力奉献，全力打造更加完美的SOCOM！

负责SOCOM3开发的设计师特拉维斯·斯坦在接受媒体采访时说道，小组将会以极大的热枕去进行工作，力争将一个完美的作品奉献给大家面前。从目前已经掌握的消息来看，SOCOM3的确在许多方面有着很大的进步，除前面提到的一些要素之外，游戏菜单也更加便于玩家使用，而新增加的人物动作使得游戏乐趣提升。

↓在SOCOM前两部作品之中，只能徒步行走的设定不能不说是一个遗憾，新作里这一弊端被去除，玩家的愿望终于得到了实现。

↓驰骋在水面上的SOC-R突击快艇让你有风驰电掣一般的感觉！想必SOCOM3中会有水上战斗吧！

↑随着电脑AI的提高，己方队员的行动将更加人性化，玩家的战术思想将能更好地得到实现。

让玩家们获得更多乐趣！

的极大好评，尤其是在欧美市场，更是掀起了不小的风潮，可以说SOCOM一代的推出为该系列的发展壮大建立了良好的基础。果然其续作在不久之后就与广大玩家见面了……

时隔不到4个月，SCE推出了SOCOM系列的第二部作品"SOCOM2 美国海豹突击队"，依照以往其他同类作品推出续作的经验来看，不少开发上的做法无非是在游戏系统方面进行一些调整，增加一些关卡等，经历一些"修补"后便推出所谓的"新作"，难免让人有种"赶鸭子上架"的感觉，然而SOCOM的开发小组在这方面的表现着实认真负责，新作的改变绝非只局限于以上提到的那些，甚至可以说游戏中的所有细节都经过全面的调整。首先，在环境制作方面，由于加入了更多新的动态模拟效果使得场景看上去异常真实，ZIPPER小组在改善电脑AI方面也下了很大的功夫，首先，我方队员领会玩家指令意图的表现明显提高，而敌方角色也变得更加狡猾，他们不但会寻找掩体进行躲避，甚至还会有组织分步骤地向我方发起进攻，而更多、更细致动作的加入让游戏包括平民NPC在内的所有人物看起来更加真实、更具有交互性，此外，整个作品的故事构架也得到进一步地开拓，置身于这样一个全新的游戏环境之中，玩家能够获得更多展现个性想法的机会与空间。

如果说SOCOM一代的推出是在奠定一个全新系列的基础的话，那么SOCOM2所起到的作用则可以看作是，在巩固先前基础的同时进行的再一次突破，如今最新作也正式公布，这对于"SOCOM"的FANS以及所有热爱军事题材类游戏的玩家来说都是一个好消息，有了之前从1到2大幅进化的经验，我们有理由相信3代将再次成就新的辉煌！

↑SOCOM2在各方面的进化是相当明显的。



SOCOM2
●发售日期 2003.11.04 ●发行公司 SCE
●制作公司 Zipper Interactive

TEAM
NEOSPIKE

传说的后继 SPIKE Jr.

钢铁意志女 FIONA

超打架专家 JACKAL

超清纯萝莉 MIN HUA



↑与大批敌人进行正面交手！超级紧张超级爽快的动作游戏SPIKE OUT如今正式登陆XBOX！

↓在街机上取得巨大成功之后，相信新作借助XB LIVE网络技术的支持定能再创一个新的辉煌！



XB	本刊译名：SPIKE OUT~街头快打			
	SEGA	2006.3.24	7140日元	支持网络
动作格斗	DVD-ROM	日版	1-4人	16岁以上

SPIKEOUT
BATTLE STREET

1998年，SEGA在街机上推出的SPIKE OUT因其极度紧张激烈的战斗氛围，以及绝伦的操作性能和超强的打斗感觉备受好评，尤其是在硬派核心玩家群里非常受欢迎，着实掀起了一阵硬派动作风暴，就算是在今天很多游戏厅里也能看到它的身影，而且吃币率也较高，可谓是长盛不衰的一代神作。在沉寂了近7年之后，如今SEGA终于决定在家用机上推出这部作品了，即将在XBOX上推出的作品目前定名为“SPIKE OUT~BATTLE STREET”，它不仅是SPIKE OUT目前在家用机上的唯一移植作，同时也是SEGA在XB LIVE技术应用上的一个尝试。作品在保持原作超绝的打斗手感与战斗氛围的基础上，将对画面进行大幅强化，并加入新的角色及情节。还将对应XB LIVE的网路模式，届时玩家可以在网络中享受这款驰誉多年的名作。



↑在全3D的真实战斗空间里与大批敌人进行战斗！这种感觉是其他2D ACT游戏所绝对没有的，游戏还预定支持网络数据下载以及食品聊天等网络附加功能。

→游戏中不同的人物分别拥有不同的攻击技巧和特征，在游戏中一定要好好利用。

STORY

游戏的故事设定时间是在前作的10年后，战斗的舞台则是巨大的假想都市迪塞尔城。在这个巨大都市里有几个大的流氓团伙为争夺势力互不相让，屡有大规模的火拼事件发生。10年前，SPIKE率领的TEAM SPIKE在与诸多团伙的争斗中取得胜利，平息了那场大规模的争乱，并夺得了迪塞尔都市的头把交椅，市民也乐得过这种安稳的日子，不觉间10年的日子已经过去了，人们几乎已经忘记了那场争斗。但就在这时，当年败给SPIKE的MICHAEL率领自己的队伍TEAM NEONFERNO回到了迪塞尔，并四处作乱，向SPIKE发起了挑战，MICHAEL又将战乱带回了迪塞尔。而此时的SPIKE已经年逾不惑，不仅成为了诸多小混混心目中的英雄，成为了一个神秘人物，不过他的儿子SPIKE JR.却已年满15岁，虽然还嫩，但据说也是有着不输给其父的实力。为了向TEAM NEONFERNO复仇，也为了向父亲展示自己的实力，JR.带着自己的队伍投入到了这场纷乱里……

劲爆不输街机的网络战斗！

原作的最大特点就是可以4人同时进行游戏，这在街机界里还算是一个创举。而新作将借助网络的力量把这个特点进行强化，届时玩家将可以从网络上下载各种情报信息，以及各角色独特的服装、道具等，创造出一个只属于你自己的角色。此外还有各种特殊事件以及SEGA组织的一些活动，可能都要借助网络来实现。还有就是封神榜，玩家可以将自己的成绩上传排名。



↑飞翔在空中并可连接丰富攻击方式的手段，这招不仅是摆酷用，还能将敌人浮空后加以连续的空中连打。

←攻击的最基本方式，不仅可以做连续攻击，同时也是牵制敌人的一个重要手段。

↑给予敌人强烈打击的技巧，在摔出敌人后还可以顺势调整走位，保证自己的安全。敌人在摔出后还可以砸到其他敌人，被围攻时的最佳选择。

12位性格各异的动作明星！

在本作中，玩家可以使用的角色一共有12人。下图是Team SPIKE的成员，前作的主人公SPIKE依旧在队。而原来在街机上登场的那些老队员，经过了10年的岁月后也重新登场了。根据角色的不同，他们的力量、速度、招式等也都有了相应的变化。角色们的个性被展露无遗，这些都是对战斗十分重要的因素哦。由于每个人都有自己的长处和擅长的攻击手法，因此是否能够活用角色就要看玩家了。

TENSIN　SPIKE　LINDA　WHITE

残暴的战士
VOID

□文责/无无



HOMELAND

NGC	本刊译名：家园			
角色扮演	CHUNSOFT	2005.4.28	5800日元	对应网络
	8厘米DVD	日版	1人	全年龄





似乎已经有很长时间没有见到CHUNSOFT有什么动静了，但今年初一露面就推出了一款对应网络的RPG游戏，看来CHUNSOFT也是要进行网络游戏的尝试了。游戏发生在一个幻想的世界中，玩家作为保卫世界的卫士，用神赋予的奇异玩偶进行变身获得各种能力，在异世界中进行冒险。随着冒险的进程，所获得的玩偶数量就会增加，可变身的种类及获得的能力也会增加。游戏基本是以接任务的方式来进行，任务的种类将会非常丰富，在可爱的世界中进行轻松的冒险想必一定十分快乐。游戏的剧情不是单线制，故事的发展会根据玩家的行动而发生变化。

在可爱的童话世界中展开大冒险！

ONLINE游戏时自然要使用专用的网络猫连接网络，玩家可以自己建主，自己进行管理，进行游戏的时候会更加轻松自如，相信玩家间的交流也会更加轻松。CHUNSOFT将不会进行网络部分的营业管理，仅会提供寻找主服的服务项目，所以玩家在打游戏的时候也不需交钱。1个主服最多可连接35人，虽然游戏不像MMORPG那样有专门的网络管理服务器，但这和以玩家的NGC为主服的游戏进行方式显得非常自由。



↑游戏画面清新可爱，别有一番风味。

↑相信比起一些PC网游来说，参与的人数也绝不会少，这种比较自由的设定定会取得成功。



↑根据玩家所完成任务的不同，故事的发展也会有变化。

游戏中充满有个性的元素！

建主的玩家除了可以像其他玩家一样参与到游戏当中，还可以进行主服的管理，相对这种自主开放的方式会比较受玩家的欢迎。游戏中战斗是在地图上与敌人接触后开战，战斗系统比较单纯，不过圆形的菜单比较有个性。在战斗中如果又碰到敌人的话，则会进入多方的大混战。



↑连战斗都这么可爱，真是让人很期待。

↑ONLINE时拉过手的人会自动记录到好友名单中，以后不管两人相隔多远，也可以进行会话，二人间还可进行转移。

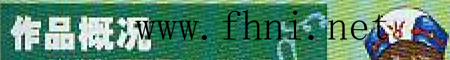




游戏中最特殊的要素就要说是“手拉手”系统了，玩家可以与同伴拉手前进，此时力量和生命数会集中到队伍最前的人身上，此时敌人只能攻击队伍最前的人，不仅是强攻时，也是保护弱小的同伴时必用的技巧。

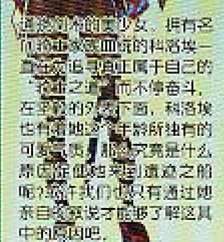
文责/无无





作品概况

"传说"系列最新一代作品"Tales Of Legendia"的开发工作被称名为"Project MelFes"，其中"MelFes"这一词语取自在游戏中出现的"古刻语"，意思是"光辉的海洋"，本作的冒险舞台是一艘充满神秘色彩的巨大的"遗迹之船"，它的总长度超过100公里，是古代文明遗留下来的遗产。历经漫长岁月的洗礼，如今已经成为一座岛屿。游戏的主人公赛内尔和妹妹席尔莉乘坐一艘小船漂流在海面之上，在食物和体力都即将耗尽之时，一座"岛屿"以极快的速度朝二人逼近。他们意识到，虽然其上布满植被，看似平常，但这绝对不是一座普普通通的岛屿……



科洛埃

遗迹对?的美少女，拥有圣?骑士家族血统的科洛埃一直在为追寻真正属于自己的"骑士之道"而不停奋斗，在平静的外表下面，科洛埃也有着她这个年龄所独有的可爱一面。那么究竟是什么原因促使她来到遗迹之船呢？恐怕我们也只有通过她亲自来诉说才能够了解这其中的原因吧。

莫赛斯

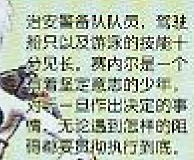
莫赛斯的年龄虽然不大，但他已然成为遗迹之船山贼团的首领，长枪是莫赛斯最为拿手的武器，他还经常率领着手下在各地做出一些"大手笔"。从外表来看，莫赛斯给人一种野蛮不羁的感觉，可实际上他却是一个充满人情味，并且乐意于向弱者伸出援手的感性的家伙，真是人不可以貌相啊！

诺玛

无论如何也很无法把如此一位看上去文静且年仅18岁的少女和财宝猎人（Treasure Hunter）这一充满冒险和挑战的职业联系到一起，性格开朗，喜欢与人开玩笑的诺玛可以轻而易举地让气氛变的活跃起来，同时，她也经常能对一件事情发表很有见地的看法，真是个了不起的小姑娘！

威尔

威尔除了大家所了解的职业治安官之外，同时还是一名博物学家，而且看起来本人更加热衷于后者。在[illegible]的冒险队伍中，威尔最为年长，因此毫无疑问地担任起队长的职责，在团队行动中，威尔确实能给其他伙伴以有力的支持与帮助，然而在他的内心里，也[illegible]着一个并不为人所知的秘密……



赛内尔

治安警备队队员，驾驶船只以及游泳的技能十分见长，赛内尔是一个有着坚定意志的少年，对于一旦作出决定的事情，无论遇到怎样的阻碍都要坚持执行到底。

席尔莉

赛内尔的妹妹，不管哥哥从事怎样危险的工作，她也一直会陪伴在身边，虽然比赛内尔小两岁，但却和哥哥一样有着坚韧的性格，同样对于自己认定的事情抱定执着，决不会对任何人做出让步或者妥协。

"传说"系列是NAMCO公司旗下最为著名的RPG作品，如今，NAMCO正式公布有关该系列最新作的情报，系列最新作Tales Of Legendia将于2005年内发售，目前该作品的开发进度已经达到50%。

TALES OF LEGENDIA



↑"传说"系列历来清新靓丽的画面风格得到继承，实际表现相当出色。



↑游戏场景中的各个细节都经过开发小组用心的描绘，看上去十分精致。

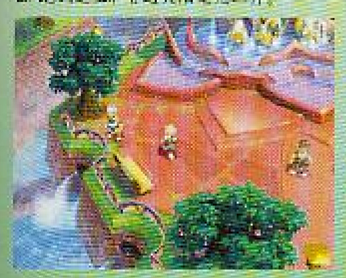


↑户外美丽的动态景象，有了它们，整个游戏显得更加鲜活！

最新作画面抢先大公开！

从官方最新公布的游戏画面截图来看，这款"Tales Of Legendia"在风格上与以往"传说"系列作品基本保持一致，并且较以前更为细腻唯美。此外，本次"TOL"的人设工作交由新锐派画师中泽一登担当。其代表作品有电影"杀死比尔 第1部"中的那风格独特动画。有理由相信，如此一位充满个性的画师，定会为本作注入更多新鲜的血液！让我们一同拭目以待吧！

↑在"遗迹之船"上还有很多的人造景观，让人感到这里和普通大陆毫无二异。





↑真是太不可思议了！这里竟然也会有悬崖！"遗迹之船"的庞大程度可见一斑。

PS2	本刊译名：悠远传说			
角色扮演	NAMCO	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

神秘的"遗迹之船"

不知道要历经多少年的沧桑这样一处古代文明遗迹才会变成现今这般模样！而在那里将会上演怎样的冒险故事呢？真是让人充满期待。



↑缭绕的云雾更为"遗迹之船"增加了不少神秘色彩，那巨大的隆起是人造建筑还是自然形成的山峰呢？真是谜团重重啊。

□文责/布塔



暗黑龙

它曾经是一条拥有着就连魔王都难以企及的无穷魔力，支配着宇宙之大海原的超级巨龙，虽然随着时间的不断流逝，它身上所具有的魔力在逐渐衰弱，然而那份威严的气魄却依旧不减。

冥王

统治聚集着无数亡灵魂魄的冥界之王。据说他本人在生前曾经是一名勇敢的武士，在死后坠入魔道。如今的冥王，给人带来的最深刻感受就是无度的狂妄与猖狂。

魔帝

同样是一个来自冥界的“大魔王”，并且称呼自己为“魔帝”。“魔帝”的嗓音出人意料的洪亮，听上去显得确实能让人感觉到几分威严，但实际上，他却是一个十足冒牌货，这个“魔帝”最最拿手的是见风使舵，操纵牙……

↓在过关后还可以取得额外奖励分数，取得奖励分数的条件会根据关卡的不同而不同。





←点选角色就会看到击败他可得分数。

“幻影王国”是一款由日本一SOFT公司为PS2开发制作的模拟角色扮演类游戏，预定将于2005年3月17日正式推出日版。通过本刊05年第一期中的相关报道，想必玩家已经对这个游戏的基本情况有一大致了解。“幻影王国”在继承了前作中众多优良要素的基础之上，又进一步加强了作品整体上的叙事性，从而使得整个游戏显得更加饱满和鲜活。游戏发售在即，如今又有关于本作系统、事件以及角色的全新情报被公布出来，接下来就让我们进一步领略一下这款“幻影王国”的风采！

取得一定的分数之后才可以过关



→图中右下角出现“19/250”的字样，它们分别表示玩家已取得的分数以及过关所需分数。而在左上方“エリア情报”图表中显示的则是本关可取得的最高分数。

PHANTOM KINGDOM
ファントム キングダム



PS2	本刊译名：幻影王国			
	日本一SOFT	2005年3月17日	7140日元	记忆容量未定
模拟角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

独特的得分过关战斗系统！

在“幻影王国”中，完成任务顺利过关的条件并不是简单地击败所有敌人，而是要取得规定的分数。取得分数的手段有很多，除战斗之外，还可以通过到达地图中某特定地点取得。这样的设定一定程度上增加了游戏的难度，因为如果不硬着头皮去和一些强敌交手并升出的话，将有可能取得不到足够的分数而无法过关。除了过关所需必要分数之外，“幻影王国”中还有额外奖励分数的设定，获得条件因各关卡而不同。如果想要得到珍贵道具的话，就要开动脑筋，设法取得奖励分数喽！





↑玩家可以召唤各种人物及战斗单位协助作战，在确认具体的位置之后，它们就会出现了。

←成功发动召唤技能！接下来出现的究竟会是什么呢？

Art Work 尽展魔界之美！

◀菅原健 作品
代表作：「溺行り神」、「エグザクレイス」

在最新公布的资料中，包括有很多十分精美的插画。这些插画出自于多位大师级画师之手，尽数体现出渗透在“幻影王国”这个游戏中的魔界之风！让我们通过这些作品来领略那独特的风采吧！



▶名仓靖博 作品
代表作：「とんがり帽子のメモル」、「紫式部 源氏物语」、「メトロポリス」、「天子のたまご」、「银河铁道の夜」、「天空の城ラピュタ」、「イノセンス」



▲米田仁士 作品
代表作：「ソーサリアン」、「ルナティックドーン」、「晴灵机导弹」、「エヌマエリシュ」

□文责/布塔

最强之力，七煌宝树

一本作的女主角蕾贝莉·梅萨兰斯虽然身为最强艾迪亚利德"七煌宝树"之一，但她却无法引发自身的力量，并且在被某个势力所追捕。

レン：「わたしに力を貸させてくれる？」

库

本名乃基·加·吉德[illegible]

兰

本名蕾贝莉·梅萨兰斯[illegible]

又是一款漫画改编作品，从目前公布内容来看本作的素质还算不错，喜欢动漫作品的玩家们要留意了！

库与兰的相遇

一在游戏中会完美再现漫画中的众多经典场面，进行一次游戏就如同观看了一遍原作动画，即使没有看过漫画的玩家也能从中得到乐趣。

クー：「襲撃かっ！！」

命运的契约



一在被库所救之后，兰与他定下契约，使库成为她的契约者，此后共同展开行动。

エレメンタル ジェレイド

EREMENTAR GERAD

人气漫画改编作品华丽登场！



PS2

格斗对战

本刊译名：武器种族传说

TAITO	2005年预定	7140日元	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1～2人	全年龄

"武器种族传说"是由日本漫画家东麻由美所创作的最新漫画，目前在日本"月刊COMIC BLADE"上好评连载中，单行本漫画已经出到第六集，创下了销售150万部的纪录，最近还将改编成电视卡通，可见这部作品的受欢迎程度。在"武器种族传说"的世界中存在着一个奇异的种族，她们可以通过"同契化"与人类融合，变身为各种武器，契约者则使用她们来进行战斗，这些女孩被称为艾迪亚利德，而种族中最强的七人被称为"最终血统七煌宝树"。在这个世界上，有很多人为了自己的私欲而利用艾迪亚利德的力量，而另一些人则为了保护她们而进行着殊死的战斗。本作的主人公库在偶然的情况下救下了"七煌宝树"梅萨兰斯属最终血统艾迪亚利德"兰，从此他与兰还有众多同伴们展开了一场神奇的冒险之旅。









一本作的战斗画面十分华丽，所采用的卡通渲染技术与原作的风格很为相符。

魄力十足的战斗

在本作中，"同契化"及"讴"等设定都将得以忠实再现，完全体现原作特有的世界观。所谓"讴"，是指与艾迪亚利德同步率极高的时候所发动的强力必杀技，威力极大。

性格各异的登场人物

出乎大部分玩家的预测，本作的游戏方式为格斗对战而不是角色扮演，不过在原作中登场的人气角色都将在游戏中出现，还算令众多FANS比较满意。本次公布的是茜斯卡、洛和琪亚，不知会否有他们的剧情模式呢？这些极富个性的角色相信会在游戏中有着不俗的演出，下面就让我们来看一下他们的来历吧。



洛

[illegible]

琪亚

[illegible]

茜斯卡

艾迪亚利德完全保护协会"阿克[illegible]"的一员，虽然不是契约者，但她[illegible]中藏有多种武器，可以使用武器与体术作战。[illegible]只是她的组织代号。

□文责/龙马



头脑单纯可爱的灵媒师

成步堂最为尊敬的恩师

绫里真宵

千寻的妹妹，同时也是灵媒道场的名门仓院流的下一代掌门。作为一派掌门身完全没有该有的觉悟。性格天真开朗，同时也可以说是个单细胞，喜欢看这部“超将”的各种动画……不过其身背负着悲惨的身世。

绫里千寻

主角成步堂龙一的恩师。在初代第2章为了保护证物遭歹徒杀害。之后成步堂在法庭的辩护过程中遇到难题时就会附身在其妹真宵身上提出帮助成步堂。虽早已死亡，但每一作中的戏份均不少，是个让玩家由衷钦佩的女性。

逆転裁判

CAPCOM在GBA上推出的逆转裁判系列凭借着游戏中高潮迭起的剧情设定以及法庭上针锋相对的激烈论战，在玩家之中大受好评。这次NDS版的逆转系列终于有了最新消息，而且还是英文版！

NDS	本刊译名：逆转裁判			
	CAPCOM	2005年夏	未知	记忆容量未定
解谜冒险	卡带	美版	1人	全年龄

就这款作品而言，虽然是复刻版，但厂商自然不会原文照搬这么不负责任。据悉，本作除了原1代的4章剧情之外，还额外增加了一章全新的剧情，即便是已然对原作烂熟于胸的逆转FAN们，这章新剧情也是相当值得大家期待的。不过这次的美版作品是由CAPCOM美国分部完全独立制作，原日版逆转的制作人巧舟并没有参与，所以美版的逆转会以怎样的风格登场目前仍然是个未知数，同时也让人好奇CAPCOM会制作出怎样一款逆转去迎合欧美玩家的口味。

Mia
Not everyone takes on a murder trial right off the bat like this.

↑作为老师，绫里千寻给作为菜鸟的成步堂帮助巨大。

Phoenix
A young woman was killed in her apartment.

→第1章中被杀死的女性，也揭开了成步堂的律师生涯。

本作针对NDS的机能特点在系统和操作方面特地做了相应改动。从目前公布的游戏画面来看，法庭记录菜单有所改变并显示在下方的屏幕中，据闻玩家可以在游戏中通过下方的触摸屏自行翻阅证物和查看法庭记录，使玩家作为一名律师的代入感进一步增强。特别是那两句经典的“反对！”和“等等！”也作了专门的特色化，从字效上看，比原作更加有气势，只是不知配音后的效果如何。

拥有热心肠与正义感的马虎刑警

注定与不幸结缘的男子

于山穷水尽之境，一发逆转!!

既然是英文版，包括角色名字在内的剧情自然也全部进行了“美化”，目前已知1代中四位主要角色的名字改动情况分别如下：成步堂龙一（Phoenix Wright），遥里千寻（Mia Fey），绫里真宵（Maya Fey）以及成步堂的宿敌兼好友——御剑怜侍（Miles Edgeworth）。



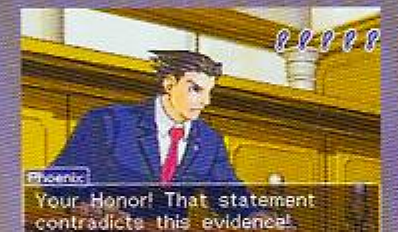
↑法庭内检查官，从外表上看似乎很老实，实际上经常欺负新人，是玩家初上手时面对的一个家伙。

矢张政志

是成步堂从小学开始的好友，为人一直很衰，性格软弱、老实，总是麻烦的主动打击，总是有着诸多缺点，其本性却是相当善良。说起来，相信玩过1代的朋友应该都还记得，最初让成步堂当上辩护人的理由之一也有这些“讨债”的成分在其中，真是害惨他的。

系锯圭介

专业刑警，其常出场的刑警，总穿着的旧可以说是一身似乎万年不变的大衣已经成为其招牌打扮。做事经常粗心大意，虽然在游戏中经常作为成步堂的对手出现，但为人很有正义感，对成步堂有救命之恩。给他曾经受他属下的捆绑未遂，不过说他的对方却似乎不知情。



↑原作中每当成步堂说出这句台词的时候接下来就需要在法庭上提供出相关证物了。



↑法官大人专用的锤子，除了喊“肃静”时之外，用到它时往往就是宣布审判结果的时候。

文责/北斗

决心赶超GTA的黑帮游戏!!





带刺的玫瑰杀手

BEAT DOWN Fists of Vengeance™

GTA的风潮不但席卷了欧美，同时也将暴力游戏之风刮到了日本。就在前不久CAPCOM在美国拉斯维加斯发布的这款动作游戏"镇压：复仇之拳"走的也是GTA的自由暴力"美学"路线……



PS2	本刊译名：镇压：复仇之拳			
	CAPCOM	2005年第4季度	5800日元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	审查中

雷文

五兄弟之一，和亚伦有过命交情。在眼眼角有一条明显的伤疤，是无数次战斗留下来纪念之一。一双暗红色的皮鞋及松紧合适的外套表明其是一名力量型的角色。

黑帮阴谋揭开被追杀之路

五个好兄弟是Las Sombras城最大的黑帮团伙头目Zanetti的得力手下。某日五人去执行任务到达现场时却发现目标已经被人干掉；更加让人意外的是，现场居然有自己帮派的人在埋伏他们。显然，他们被人出卖了，成了试图将毒品和交易金占为己有的叛徒。到底是谁出卖了他们？是组织让他们当替罪羔羊？还是五人中的某人背叛了其他人？



一这就是单挑模式的情形，己方用绿色表示，敌人为紫色。

一虽然单挑模式类似格斗游戏，但攻击方式都直接简单。



一混黑社会当然得带上一群小弟上场拳，游戏中最多可以收到十个小弟。



更加火爆的打斗 更加血腥的厮杀

亚伦

从眼角到胳膊上都布满了各种纹身，看起来相当花哨。一套紧身无袖装，显得干练威猛。露指手套和尖头皮鞋在打架中都极其有利，出手狠辣让人闻风丧胆。



用暴力将整条街道控制在鼓掌中

游戏中主要的交通工具就是自己的双脚。在这款作品中可以说是无所不能。玩家可以与地图上的所有NPC对话收集信息或是直接开打，打斗方式相当自由，而且所有你能看见和拾取的物品均可以拿来在战斗中使用。除了通常状况下的自由战斗模式外，本作特色之一的"单挑"模式则类似传统的对战格斗游戏。在该模式下，玩家是在3D场景中与对手来场硬碰硬的格斗较量，操作方式也和普通3D格斗游戏差不多。游戏中充斥着大量的美式俚语，很明显会是一款成年玩家向的作品。

生存的唯一依靠就是自己的力量



↑混黑社会经常都是一言不合就大打出手，要想不被欺负就只有努力使自己变得更强。

↑将敌人打倒在地后还能进行追加攻击，趴在地上对着头部就是一顿猛揍！



↑大部分情况下都是主角与数名敌人展开混战，虽然自己能力很强，最好也不要被包围。



打起架来决不留情

一啤酒瓶——打架必备"兵器"之一，这一下可有得对方好受。

抄根家伙冲上前去

一场景中的所有物品皆有可能成为你打斗时的得力武器，不要忘了这点。



□文责/北斗


棒棒糖　蛋糕　汉堡　蛋糕


EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2　XBOX　GAMECUBE

2月9日 ▶▶ 2月23日

机种	PS2	PS2	PS2	PS2
游戏	VM JAPAN ブイエムジャパン	新选组群狼传 新选組群狼伝	龙珠Z3 ドラゴンボールZ3	真・三国无双4 真・三國無双4
厂商	FALCOM	SEGA	BANDAI	KOEI
游戏类型	战略模拟	剑术动作	动作冒险	战略动作
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2005年2月3日	2005年2月10日	2005年2月10日	2005年2月24日
版本	日版	日版	日版	日版
卡带容量	444KB	47KB	110KB	141KB
游戏人数	1人	1人	1~2人	1~2人
玩家对象	15岁以上	15岁以上	全年龄	15岁以上

PERFECT 编者论评 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论评 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论评 ●特自硬派 对抗高难度游戏无惧



飞月 编者论评 ●人设至上派 以最初印象感受游戏

VM JAPAN



在现在浮躁的游戏市场，能有这么一款正统的战棋游戏还真是很难得。游戏不管是在画面、系统还是人设等方面都做得不错。

7

如果不是抱日式RPG华丽的人设很好看，恐怕会有不少的玩家对其敬而远之。但是在游戏精湛的系统方面，却有着相当新颖的战斗系统。每个舞台都有不同的属性，要求玩家挑选不同属性召唤出相应的精灵协助战斗，以击败对方的幻魔使。虽然战斗中的角色很少，但是气氛营造得很好，对于喜欢和风牌的玩家颇具诱惑力。不过实际游戏中结系统回报速度偏慢，单单等着也不够刺激到了。估计大部分人会因为其缓慢的节奏而选择放弃。可以说，这是一款耐玩有余、但大气不足的作品。

7

就冲厂商还想着做这种传统的战棋游戏，就很值得称赞一番。而且游戏的素质还不低，是一款完全不能忽视的作品。游戏的和风色彩很浓，玩家从8位召唤师中选一人进行游戏（总觉得选人画面有点像8人街霸……），战斗时采取6角格单位，与一般的4方向作战的游戏略有不同。游戏的素质虽高，但我国玩家受条件限制，拿到的盗版通读盘比较的不稳，算是一大遗憾了。

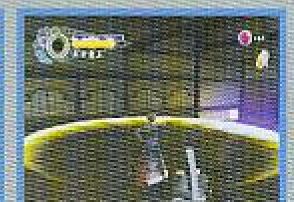
7

移植自PC上的同名作品，本作是一款有着浓厚和风味的策略类游戏。玩家可以从8名"符魔使"中任意选择一位进行游戏，交代剧情时由众多知名画家绘制的插画以及背景音乐都很不错，气氛营造的很好。不过实际游戏时感觉系统反应比较慢，地图画面时每个记录再返回就又得重新LOAD一次地图，战斗采用走格方式，界面和操作感比较差，一般玩家可能会感觉比较困涩。

7

本作最大的特点就是唯美的人设和赏心悦目的画面（参与绘画的可都是大牌啊），属于较典型的和风式游戏。PS2版加入了PC版没有的新剧情，玩家扮演"幻魔使"召唤幻魔进行战斗虽然有点老套，但游戏在属性、地形、技能等系统设定上相当细致，可以说大大提高了战略性。然而由于节奏缓慢实际游戏感觉显然有些沉闷。好在全程语音从另一方面有所弥补，而曲折的剧情更可说是本作的一大亮点。语言关没问题的玩家不妨细细品味。

新选组群狼传



2004年新撰组这阵风可算是完了。作为最后的作品，其素质还算是不错的。以名家的人设来抓人虽有悖于SEGA的风格，但游戏的手感出色依旧。

9

这是让我很失望的游戏，无论画面、动作、还是情节，都勉强达到及格水平，唯一的亮点在于根据指令输入，再发动的连击的系统，也就是一个把鬼武者一闪系统进行强化后的设定，但除此以外就再没有任何吸引力，千篇一律的流程和呆板僵化的动作甚至还不及元气出品的剑道游戏。而最终大的双人剧义则明显是为了搭配的无聊东西，[illegible]。即使是在PS2刚刚发售的初期，这样的游戏也难以博得玩家的青睐。

9

个人是无与伦比的不喜欢新撰组，所以对这款从人设上就美化这帮土匪的游戏根本没什么好感。但SEGA就是SEGA，如此惨不忍睹的少女漫画画风的游戏居然也能做出如此绝妙的手感，你真是不服不行。游戏最主要的见切系统贯穿始终，规则简单但又不乏味，对操作水平要求严格但不苛刻，极适合喜欢这类漫画又对自己操作没信心的人来假装潇洒一番。其实我也清楚别人，自己玩的比谁都欢……

8

相信不少玩家购买本作的初衷是冲着和月伸宏的人设吧？本作最大的特点就是"见切"系统：在敌人攻击到前根据提示输入相应的方向即可对敌人发动威力极强的斩杀攻击。用普通攻击对付敌人费时费力，见切是必须熟练掌握的技巧，群战时连续发动见切非常痛快！这次敌人采用的是BOSS级人海战术，游戏中"有头有脸"的人物随处可见，一抓一大把，不过利用见切都可轻松解决掉。

9

新撰组第N次出击，一场传奇般的刀光剑影升级为华丽绚烂的3D动作游戏。游戏中弥漫着浓郁的幕末味道，随处可见和月伸宏的插画，某些角色的长相实在很容易让人联想起浪客剑心，但实际玩起来却绝不像剑心那样拖泥带水。同步敌键，一瞬间抓住对手的空隙，然后一片血光闪过，见切系统确实相当流畅爽快，不过要完美掌握也必须下点功夫。另外，队友协力发动合体奥义也是战斗中的一个亮点。新撰组及和月fans推荐。

龙珠Z3



借着日本老漫画在欧美风行，龙珠系列也借尸还魂重新进入了游戏世界。游戏做得还算是比较不错，是PS2上龙珠作品中要素最丰富的作品。

7

龙珠系列中模式最为丰富的一作。团要是排除加选情节剧的撕改，同样也增添了许多新鲜要素。可以改变的对战游戏有突不乏华丽夸招的招式动作，而加入撞飞移位与超级战斗则完一发逆转的刺激和成就感发挥到淋漓尽致。不过对于当年的龙珠迷来说，按照原著招式分段后模上阵招要素的"原作再现"系统才是最大的安慰与乐趣。还存源于紧张的剧情模式，也变得不乏细腻。虽然算不上真正意义的大作，但却是龙珠系列中独一无二的精品。

7

卡梅哈梅哈！又听到这种叫喊的声音了。龙珠在其漫画的终结之后其实沉寂了非常长的一段时间，但在欧美的回光返照使得其又回到了我们的视野里，感觉好像老友重逢。游戏的素质非常不错，各种要素非常丰富，剧情从对决拉提兹一直到漫画情节结束，算是对一个动漫时代的回顾。可惜物是人非，当年的热血少年早已不在，今日的我在玩这个游戏的时候总觉隔世，怎么也玩不进去。

9

PS2上龙珠Z系列的最新作，在日本销量极其火爆，我国也有相当多玩家喜欢。虽然可以完全将其作为一款格斗游戏来玩，不过要想使用全部隐藏角色就必须在剧情模式中花费一番功夫。除了漫画原作的剧情之外，众多剧场版中登场的超强力量的敌人也会一一登场。属性概念的引入使得打斗时的刺激感大大增强，玩家在游戏中经常可以感受到空血时一发逆转的超爽快感！只要是看过龙珠的朋友就绝对没有理由不玩本作。

9

超级赛亚人强势登场，光是悟饭、贝吉塔这些我们熟知的角色的号召力就足以给本作打下坚实的市场基础。不过新作并非坐吃老本，比起前代还是有不少的改进。卡通渲染的画面更加精致，在剧情和格斗的比重比例上把握得也更加得当。大量新增的场面、新加入的剧场版人物以及隐藏要素等使游戏更加丰富耐玩。而舞空、瞬移等龙珠招牌动作也给格斗带来了更强的爽快感和技巧性。作为一款动漫改编作品而言，水准算是相当不错的。

真・三国无双4



号称名作的骗钱系列又来了，游戏画面作了一定的加强，系统上也有一定的改进，看得出来制作组还是希望有所突破，但作品还是显得有点平庸。

7

4代完全继承了前作的画面和手感，甚至连战斗中的拖慢现象也没有得到改善。由于系统的频繁推出，敌方角色AI过低的弊病也越发暴露无遗，在很大程度上影响了玩家继续投入的兴致。从这一点上看，游戏的乐趣已经逐渐从对于难度的挑战，转变为追求收集的圆满。新角色星彩的良好性能算是给玩家的额外恩赐，而无双觉醒的设定也是把华丽发挥和爽快感进一步提升的新鲜做法。不过武将能力差异过小的缺憾依然没有得到解决，对于熟悉三国历史的国人而言未免感到失望。

7

又来了，这三个字就是我对这款游戏的评价。现在的厂家真是不思进取的可恶，大干快上固然必要，但也不能让全世界玩家傻乎乎地看着你们这帮人变大同的买框吧？游戏除了画面有些微的进步之外，完全是原地，手感可以说是系列原来，新加入的人物也难说什么特色。如果不挂上354的牌子，不知这款游戏会有多少人玩。面对这样的作品，或许我们该们心自问：我们在玩什么？要知，只有玩家觉醒了，暴走了，这些昏庸无知的厂家才会觉悟。

8

万众期待的三国无双系列最新作，也确实没有让人失望。片头动画赵云VS满宠冲入门阵的传效中似乎看到了过去的影子。相较于系列前几作而言，本作在系统和画面上的改动及其有限。护卫兵系统改为护卫武将系统，虽然人数变少了，不过护卫武将更高的成长性与可学会的各种特殊技能在战斗中更加实用。新增的无双觉醒系统感觉也没有预期中的效果好。武将的衣装似乎更加偏向于2代。用4个字评价本作："无功无过"。

8

KOEI再接再厉，354在画面的问题上有所改进，新角色星彩等人的加入给游戏注入了一股活力。除此以外，游戏在系统上也进行了调整，比如三种类点的不同特性有武器各可以带来出乎意料的效果，护卫系统也变得更加多样性，策略的合理运用仍然是胜利的关键之一。个人感觉片头动画做作烧得高，女性角色的衣服越穿越少，而新增的进化攻击、无双觉醒等要素却效果平平。不知众望的354又能否真的是众望所归呢？

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

2月9日 → 2月23日

恶魔猎人3
Devil May Cry 3



PS2	CAPCOM
	动作冒险
DVD-ROM	2005年2月17日
日版	360KB
1人	15岁以上

CAPCOM走低端路线的时代性作品，新作贯彻了系列的一贯特征，不追求难度，着力在画面及搭配上吸引玩家。更加入了新要素，大家不妨一试。

天星－命运之剑
天星－SWORDS OF DESTINY

PS2	MMV
	动作冒险
DVD-ROM	2005年2月17日
日版	170KB
1人	15岁以上

一款"集大成"的作品，各种3D动作游戏的要素您都可以在这里见到，怀疑作品是拇包网赞助的。游戏人设很酷，整体感觉比较中华化，不过不失。

罗马暗影
SHADOW OF ROME



PS2	CAPCOM
	动作冒险
DVD-ROM	2005年1月31日
日版	114KB
1人	15岁以上

CAPCOM的最新力作，一改以往风格，以真实历史事件做背景展开游戏，本期重点推荐作品。游戏中有部分情节非常暴力，未成年人请批判性地进行游戏。

飞越颠峰
トップをねらえ!



PS2	BANDAI
	动作冒险
DVD-ROM	2005年2月3日
日版	297KB
1人	全年龄

根据动画改编的作品，游戏虽然画面质量比较低，但情节发展明了，表现方式非常特别，穿插在游戏中间的小游戏也给作品增色不少。



小沛 编者论调 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏

终于找到了那种梦寐以求的爽快感觉！虽然早先就玩过该作的试玩版，可是那和现在的感觉真是大不一样。终归是完整版嘛，系统完美到没话说！3代的水平现在看来绝对是超越了1代，更不要说2代了。个人觉得但丁的形象有点太嫩了，不过我喜欢！还有令人眼花缭乱的攻击，虽然想要熟练每一项操作需要花些心思，可是一旦掌握将有相当高的成就感。

这就是日本人眼中的中国武侠？还是中国版的但丁？一头银发一身黑袍形象是很酷，但是就没人家但丁的潇洒风度。大概是这款游戏不应该现在和《恶魔猎人3》同时推出，让人家那么一比简直不是一个档次。另外操作上也有点问题，打击感不准确是最大的毛病，还有就是画面的移动过于迅速，玩久了会让人头晕。但是看在是描写中国武侠的份上给个7分鼓励一下吧。

古装版的合金装备。就是敌人有点傻，某些场景中，即使你从敌人身后走过他们都不会发现你。游戏对历史的改编倒是满足了我的个人愿望，那就是凯撒竟然没死。游戏的基本流程其实没有太多可说的，但是竞技场生存模式就很有看头了。准确的说是非常血腥！可以砍掉敌人的头颅，然后再捡起来扔出去砸对方。或者还可以用大斧将敌人拦腰砍成两段。这个模式估计是我见过最真实也是最暴力的。

看过这个动画的人都对这款游戏称赞有加，可是单就游戏本身来说，前半部分的训练就有点累赘了。为了在今后能够进入宇宙和敌人作殊死较量，一开始男猪需要进行种类繁多而且过程简单的训练，确实有点无聊。游戏中不时穿插的小游戏是它的一个亮点，但还是比较简单。总之这款游戏是为喜欢这部动画的玩家制作的，其余的人估计都不会有多大兴趣。



彩火 编者论调 ●理论研究派 书本知识极其丰富

自从动作游戏进入3D时代以来，"恶魔猎人"系列无疑就是集合讲究操作技巧和招式华丽帅气的顶级代表，在经历了2代的低落之后，3代不但从手感上较之一代更为爽快，在画面和主角但丁华丽和帅气上，更是前进了一大步。数量大增的攻击套路，使得战斗变数增大到了令普通玩家难以研究透彻的地步。而作为一代前传的本作，在剧情上确实远比以前凭空而起的故事更能吸引玩家的注意。

如果将本作视为小品级游戏，那也许你对她诸如视点稳定度差、武器打击手感差别不足和包括更换武器也要读盘等在内的一些小毛病不会那么在意了。在综合了"恶魔猎人"的视角与人物风格、"真三国无双"的无双概念以及"超级忍"的杀阵系统后，"天星"给我留下最深印象的反而只是那多达100多种武器非常中国化的命名方式，这算是可以给老感觉走在同一闸阀的我找回一点心理平衡。

这款血腥无比的游戏，虽然套用了鬼武者的基本引擎，但明显是为了迎合欧美玩家喜欢赤裸直白的游戏口味。但游戏手感较之"父辈"鬼武者而言，显然也更为粗犷，缺少了一些"金城武"眼中世界的细腻，随之而来的，也是游戏难度的增加。制作方明显是希望用更多的武器打击花样来刺激玩家的游戏兴趣，而加入巨大维器人模式明显是希望通过借鉴MGS来增加游戏乐趣，但实际效果似乎并不理想。

看起来极为简陋的游戏，却跟动画片一样，很容易就把我吸引了。与其说她是游戏，倒不如说是用赛璐璐技术重新演算了的互动动画。游戏节奏完全照搬动画，有片头，有结尾，还有下集预告。唯一涉及到Gameplay的，只是衔接重要剧情的训练和战斗部分。轻松操作和不断升级与收集等要素，使得游戏过程非常轻松，穿插其中种类不多但有趣的小游戏，丝毫不会妨碍你受到原画剧情的代入和感染。



唯皮 编者论调

游戏的品质打消了我之前对它的疑虑。本作更加追求招式表现上的细腻和绚丽，不过打击感相当出色，绝非只有一个空架子。游戏连绵不断的BOSS战给人以很大的刺激和爽快感，相比之下可以看出，这一次的作品侧重鼓励的是华丽的"演出"，而非稳妥的"无伤"。但不得不说，游戏中人物过分的姿态以及相对显得粗糙的画面表现是要扣分的。

你可以说我没有其他同事那么厚道，但我实在认为这个游戏最多也就值这个分数。这个东西从其它游戏中东偷一点儿创意，西抄一些设定就拿出来卖，而且糅合得一塌糊涂。背景环境重复率较高，视角处理得紊乱+混乱，头晕到搞不清方向是常有的，有的时候画面还会跳帧；敌人种类相对单调，另外AI不知有没有经过调试——你见过一直被挂毁就被砍到死的BOSS吗？

游戏采用的是鬼武者3的开发引擎，因此画面等方面的表现令人放心。本作很好地展现了古罗马的那种恢宏气势，斗技场的部分更是比较有味道地表现出了从本能中迸发出来的狂野和蛮武，令人很有代入感。游戏中的战斗为了刻画出沉重的武器质感，所以大部分的攻击速度很慢，属于另外一种"刀斧入肉"的爽快，如果比较喜欢高攻速的战斗恐怕还要多适应一下。

以我挑剔的观点来看，它可以不算游戏了。但我一般愿意中性的看问题，所以"飞跃颠峰"还是有些可取之处——当然，前提是除了她作为游戏的画面、音效和Gameplay这些基本方面。作为一部互动动画，本作在剧情衔接上所安排的游戏成分很简洁，这明显是向降低游戏制作难度和成本所做的妥协。不过游戏的收集和培养部分做的尚属优秀，整个"玩"下来，还是有些能让玩家惦记的东西的。



前猫 编者论调 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

恶魔猎人3在各个方面的表现都能够令人感到满意，个人认为是系列中最为成熟的一代。无论是从人物动作，关卡的设计还是敌人的配置等各个方面都看得出制作人所花费的精力。最喜欢的还要算是本代作品中的一些场景与敌方角色的设定，配合上流畅、成熟的镜头，COOL感十足！总之，恶魔猎人3绝对是近期不可多得并且不容错过的动作游戏精品！

游戏实际表现要比想象中的稍差，主要原因我想还是太缺乏自己的东西。在天星中，我们能很明显地感觉到来自很多其他游戏中的要素，如恶魔猎人中的基本战斗系统、SHINOBI中的杀阵，甚至就连某女性角色的设定都像极了YUNA。在游戏画面、特效等表面因素已无甚可挖掘的现在，一款游戏要想保持长久的生命力，所需要的还是真正属于自己的所谓"特色"。而错过了这一点的天星只能被视为二流作品。

来自鬼武者之父稻船敬二先生的又一款力作：游戏和"鬼"有着相当明显的差异，最大的卖点就是"暴力"，而双主人公的设定更是让作品更加饱满。操作方面力道十足，各种武器的打击感表现得很到位。改编自历史事件的剧情在表现上同样十分精彩。就整体而言，罗马暗影是一款很不错的游戏，如果能在诸如视点转换、敌人AI等一些细节上的表现就将更接近完美了。

又是一款BANDAI出品的改编自动漫的游戏。作品基本忠实于动画，ENDING和"次回预告"之类元素的加入更让人如同在看一部互动卡通。这样的做法确实能够牢牢吸引住众多喜爱原作的FANS。至于游戏本身，个人没有觉得有什么特别亮点的地方，小游戏数量虽然很多但乐趣却只能算是一般。整体素质与BANDAI的其他同类型作品相比也稍逊一些。说到底我认为，把这款"飞跃颠峰"拿来用作回顾的意义更加突出、明显一些。

EDITORS VOICE 编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

2月9日 ▸▸▸ 2月23日












超级机器人大战OG2

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION2



GBA	Banpresto
	战略模拟
卡带	2005年2月3日
日版	128MB
1人	全年龄

没完没了的机战的又一个作品。游戏中出现的人物是历代机战中出现的原创人物，从剧情到世界观都是架空于动画世界之外的，机战迷一定不要错过。

热血！友情！燃烧！！面对着这样充满激情的作品，除了10分我还能给几分呢？即使撇开我的机战情结，单从游戏品质来看，本作也是绝对的杰作。游戏中的战斗画面极尽华美之能事，大雪崩、龙虎王等的必杀技绝对叫人热血沸腾，几乎要跟着喊出必杀技来。角色的头像绘制也相当精细，表情更为丰富，艾克赛琳真是迷死人不偿命呀！

OG，翻译过来就是"原创世纪"。个人总觉得"原创"两个字出现在机战游戏的标题中颇为滑稽……画面比起前作来有所进步，必杀技的表现也更加华丽一些，BGM效果整体而言则与前作相差不大。这次的难度又有提升，Boss的HP再创新高，随便找个"有级武将"的HP就是一大串问号。游戏后期经常打到天荒地老海枯石烂，不知道有多少Fans在苦苦修炼呢？

这次机战迷又有口福啦，BANPRESTO在今年的2月3日发售了《超级机器人大战》系列作的新作OG2。本代中收录从GB版的《第二次超级机器人大战》到PS2版的《第二次超级机器人大战α》的所有原创机体与角色。并且本作的画面水准绝对不会输给家用电视游戏平台的任何一代，不论是战斗场面还是机体的描绘，绝对能抓住对视觉要求苛刻的玩家的眼球。

万众期待的重头大戏，机战OG2热血登场。虽然是一款掌机游戏，但就游戏的画面素质来看，绝对不会输给主流家用机。魄力十足的特写镜头，动感满点的音乐音效，震撼冲击的特技演出，紧凑严密的剪辑特效。虽是一款以机战原创角色为主体的游戏，但演出效果依旧华丽丰满。而系统和游戏性方面自然不必多说，BANPRESTO多年制作机战的经验，使得这款游戏真正成为了美貌与智慧并重。



大金刚 摇摆之王

Donkey Kong King Of Swing

GBA	任天堂
	动作冒险
卡带	2005年2月4日
欧版	64MB
1人	全年龄

任天堂最擅长的就是以可爱的人物做主角，游戏的难度却非常高，本作就是一个例子，不过难度虽然高，可玩性也不低，相信您定会乐在其中。

用笔画着玩、用手摸着玩、用嘴吹着玩，甚至拿着机器转着玩，这些点子令我在之前就觉得任天堂实在是个很有想法的公司，当玩到GBA上不用十字键操控的大金刚之后，我不禁又要对任天堂的无限创意表示深深的敬佩。本作不仅游戏方式新鲜，游戏内容也十分有趣，是一款真正的用头脑来玩的游戏，风格清新独特，适合所有类型的玩家。

不用十字键戏耍杆的动作游戏！从一开始的训练关就让人感觉到了它的十足创意和轻松风格，一经上手之后更是欲罢不能。尽管我对于此类益智游戏一向比较苦手（智商不够，汗），但也还是津津有味的玩了下去。此游戏与GBA的按键手感配合得也相当不错，其他游戏玩的时间太长了难免双手得有些酸痛，此时用这个游戏来轻松一下再合适不过了！

这款最新的GBA大金刚的确是一款老少皆宜的动作游戏佳作。一改常规的横板过关游戏模式，并且对于在对GBA的操作系统上同样也是下足了功夫，整个游戏的操作主要利用L和R键来向上攀爬，有的时候竟然发觉，就连游戏中的敌人也清新可爱。发挥你的聪明才智，充分开动你的大脑，利用你的两个食指来开启各个机关，直冲终点吧。

原创游戏在如今续作泛滥的大潮中，再一次显现了其独特的魅力。难以想象这样一款几乎只用R、L键操作的游戏，能够让人玩得如此投入。游戏中的各种机关和敌人，设计的都非常的巧妙，每一个细节部分，都体现出了创作者独到的用心。尤其是进行到后半部分，衔接紧密的机关布置，环环相扣的障碍设置，真有一种让人窒息喘不过气来的架势。



铁臂阿童木

Astro Boy Omega Factor



GBA	SEGA
	动作冒险
卡带	2005年2月4日
欧版	64MB
1人	全年龄

老动画的进化之铁手版，这个铁胳膊铁腿的内裤小子算算也该30多了吧……游戏是2D动作，看着没什么吸引人的地方，但稍微一玩，绝对被其吸引。

铁臂阿童木，这个熟悉的名字不知能勾起多少人童年的美好回忆。在星矢、孙悟空出现之前相信他会是很多人心目中最强的动漫英雄。如今我们可以在这款GBA的游戏中重温当年的感觉了。作为一款掌机游戏，本作的系统极易上手，阿童木的一招一式都制作得十分细致，各种必杀技也得到了完美的再现，可说是GBA上横版动作过关游戏中比较出色的一款。

稍微有点资历的动漫迷都应该无比熟悉的人物，我这个动漫伪非就不在这里说什么怀旧的话啦。以游戏本身来讲，手感尚可，感觉比较流畅。画面风格清新，但是在细节方面的表现力还是有所欠缺。音乐则显得比较单调，缺乏层次。与我想象中不同的是，游戏还是颇有一点难度的，一开始抱着随便玩玩的心态打了十几分钟，居然就挂掉了……

日本卡通之父手冢治虫的代表作《铁臂阿童木》，为了纪念这位影响了一代人的卡通人物，日本方面在伴随着全新制作的《铁臂阿童木》长篇动画热播的同时，其他有关于Astro Boy的作品也陆续登场，而往休旧的剧情，同样热烈的场面，仿佛使我回到了童年，就是这样一款作品登陆了我们熟悉的GBA平台。本作为一款横卷轴动作过关游戏，玩家操纵阿童木去打败邪恶势力，游戏中的战斗画面十分华丽，光影效果表现也很出众，有机会一定要试一试啊！

十万马力，七大神力的铁臂阿童木，在GBA上再展身手。游戏的背景故事当然是大家耳熟能详的，改编成游戏之后，也很好的保留了动画原著的精髓。阿童木的各种超级能力都有很好的表现，操作系统简单明了，关卡难度的设定也非常的合理。虽然本作称不上什么超级大作，但无论你是作为一般玩家去尝试，还是作为动作游戏高手去研究，都应该能够在游戏中体验到乐趣。



洛克人EXE5 加奈尔小队

ロックマンエグゼ5 チーム オブ カーネル



GBA	CAPCOM
	动作角色扮演
卡带	2005年2月24日
日版	64MB
1人	全年龄

洛克人EXE不过是个CAPCOM的实验作品，没想到现在却成了掌机上捞钱的好工具，本作继承了系列一贯的特色，故事情节又有所发展，娱乐性比较强。

洛克人EXE已经出到第五代了！虽然我比较欣赏洛克人系列的爽快动作感，可是对于EXE系列却一直不太感冒，可能是因为当初不小心删了我们1代的记录之后就一直留下了心理阴影吧……不过说起来我真不明白这个系列怎么会如此热卖，人物造型远没有洛克人系列帅气，战斗系统没有什么亮点，剧情也越来越老套，只能算是个普通的作品，可是人气却是长盛不衰，难呀……

本作的糟糕之处在于剧情方面，缺乏一条完整的主线，很多"无厘头"的情节使人感觉制作小组根本没有在这里下任何功夫。至于其他方面，比如说画面、音乐、系统等等要素，说句老实话从第一代以来就几乎没有什么变化，尽管很老套，还是让人不由得要想到两个字——骗钱。对于这样的游戏，我只能采取"敬"而远之的态度了。

天哪，GBA上的RockManEXE已经5了，真是难以想象厂商走低性速度。与4代一样，本次的5代也是分为两个版本进行发售的，04年12月发售过本作的第一版本，今年的2月发售本作的第二个版本。5代最大的特色就是其全新的组队战系统，在游戏中玩家除了可以控制传统主角洛克人外，还可以控制由其他NAV组成的战斗小队，战斗小队共有8名NAV成员，分别拥有不同的能力。不过我坚信会对此作感兴趣的非核心玩家莫属。

洛克人EXE已经是CAPCOM全新发展壮大的一个系列，虽然游戏已经发售到了5代，但只要一看到这么有亲和力的画面，就还是想忍不住拿起来试上一试。游戏的背景仍然是传统的战斗故事，延续了洛克人一贯的风格，虽说收集才是游戏真正的卖点，但真正如何收到活用组合各种配件芯片，玩家还真需要好好动一番脑筋，这样独到的系统设定，同样也带给了玩家很多新鲜元素。

PlayStation 2





与同期发售的其他"新选组"题材游戏相比，本作[illegible]

PS2	本刊译名：新选组群狼传			
	SEGA	2005.2.10	7140日元	47KB
动作游戏	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

游戏流程

作为一款动作游戏，"新选组群狼传"的流程还是十分清晰明确的。游戏整体以"章"为单位被划分开来，每一章由一个或多个任务构成。首先看到的是任务选择菜单，在这里玩家可以挑选下面将要执行的任务。接下去将要进入的是"队长选择"画面。在这里，玩家可以从多名角色中选择自己中意的一名作为自己的伙伴(如图1所示)。这个人物虽然不会直接出现在游戏画面中，但是他们却能够提供给玩家以不同形式的支持。每名角色所具有的特殊效果各不相同，依照任务类型的不同选择合适的队长，往往会起到事半功倍的良好效果。终于正是进入游戏了，一上来还是会有人物间的对话，通过这样的形式来向玩家交代剧情。剧情完毕，战斗开始……



完成任务后，系统会根据玩家的各种表现做出评价。本章结束，进入下一章。

战斗解说

见切　"见切"是这款"新选组群狼传"中最具特色，同时也是最有挑战性的一个要素了。"见切"这一系统在整个游戏的战斗过程中将起到至关重要的作用。玩家对"见切"的理解与掌握程度将直接影响到游戏乐趣。所谓见切指的就是玩家所控制人物在对手发动攻击的一瞬，正确判断掌握其动作，并且以极快的速度向相应方向作出闪避。成功的话不仅可以迅速躲避对手的攻击，更可接下去实施有利的反击。(注：具体到反击还包括有连击、奥义等，下文将会有比较细致的解说。)那么具体到游戏中见切系统是如何表现出来的呢？当按下L1键锁定某个敌人后靠近，一定时间后屏幕上会出现闪动白色箭头(如图2所示)。此时要迅速向相应方向推动左摇杆，同时按下X键，如果时机恰当，便可顺利发动见切并使对手较长时间内处于硬直状态，之后就可继续展开反击了。需要注意的是，由于白色箭头出现的时机并没有规律可循，且出现的时间极为短暂，可谓瞬间即逝，因此还是相当考验玩家的反应能力以及眼手配合的。而这，也正是"新选组群狼传"的最大卖点之所在。此外，由于在NORMAL以上难度下进行游戏，使用普通攻击对敌人的伤害微乎其微，因此只有真正掌握了"见切"，才等于获得了克敌制胜的法宝。



连击　前面介绍的见切仅仅还只是战斗开始后的第一步。如果把见切比作是一棵树木的根基的话，那么这里要说的连击以及下面还要提到的奥义就好比是这棵树木的枝干了。毕竟，作为一款动作游戏，击败敌人过关才是我们所要达到的目的，能够很顺利地发动见切系统仅为我们提供了一个对敌展开反击的机会，如何能够给予对手打击、能够给对手造成多大的伤害，这些就交给连击吧。在"新选组群狼传"这个游戏中，所谓的"连击"绝对不像其他动作游戏中那样的简单，想依靠不停地按动攻击按钮就能实施连击在这里是完全行不通的。首先让我们来看一看图3中所示的内容。不难发现，图中所示的连击是有着类似于音乐节拍一样的设定的，也就是说，要想在战斗中使用这许多种连击技，我们就必须按照一定的节奏，准确地点击控制人物进行攻击的□键。和见切一样，连击的发动同样具有一定的难度，特别是我们还需要牢牢地记下对应各个连击技的不同的节奏，看来不下一番功夫是不行的了。



奥义——要想把奥义系统解说明白，还是得先从连击说起。我们已经知道了，按照一定节奏点击□键就可以发动连击。一般情况下，成功连击四次之后就会中断。我们暂且把这四次连击称为一轮。如果每一轮连击的最后一下按下的不是□键而是△键，就可以将本轮取消，接下去再重新按节奏按动□键就能开始新一轮的连击。而此时，屏幕上所显示的连击HIT数能够累计增加。理论上利用这一设定，再配合使用见切，连击数是可以无限增加的。当然，敌人的血要够厚也是一个很重要的前提(如图4所示)。回到主题，每当成功完成一轮连击后，屏幕左上方圆形能量槽就会蓄满一条，在它完全减光之前按下R2键，并依次快速输入□键、○键、△键就能够发动出单人奥义了！



双人奥义　相对于单人奥义而言，双人奥义的发动条件就要宽松的多了，我们只要在战斗中积攒足够的能量，让人物HP下方的那条火焰完全燃烧起来就OK了。之后只需同时按下L1键和R1键就能看到帅气华丽的双人奥义动画了！（如图5所示）



锁定敌人　当玩家所操纵的角色与敌人处于一定距离之内的时候，按下L1键就可以对其进行自动锁定。当周围有多名敌方角色时，多次按下L1键可以在不同目标之间进行切换。需要提醒大家一点的是，在"新选组群狼传"中，没有哪个按键可以取消锁定，要想"摆脱"敌人的唯一方法就是跑，跑出一定距离后，锁定就可以自动解除。

角迫　实际上就是两个人在"比拼蛮力"，连续点击□键，一段时间后彩色能量条长的一方取胜，而输的一方将暂时处于硬直状态并不得不面临挨打的悲惨现实。

强力模式　随着一次次成功地发动见切，屏幕上方最左侧的能量条就会不断积蓄，当它满值发出闪电后按下L2键，就可以进入强力模式，此时人物手中的剑被炽热的红色光辉所包围。当然，除了观赏度增加之外，威力的大幅上升才是最最重要的功效。当该能量槽Used Up之后，将回复到正常状态。

屋内战斗　玩家有时需要在室内与敌人进行战斗。之所以要把这部分特意拿出来着重强调一下，是因为屋内作战与户外作战相比，有着自己十分明显的特性。首先，房间与房间之间是用可以破坏的拉门相隔，当玩家身处某间屋内与敌交战的时候，将有可能引来旁边房屋内的敌人。因此在进入一个房间之前，有必要对其周围的环境做一大致了解，在思想精神上也做好充分的迎战准备。其次，在一些房间内设置有不可破坏的装饰物，这些物体对于玩家的行动会造成一定程度上的影响，一定要加以注意，否则将有可能使自己陷入意料之外的不利。

□文责/布塔





GBA	本刊译名：大金刚 摇摆之王			
	任天堂	2004.2.4	29.99欧元	128Mb
动作过关	卡带	欧版	1-4人用	全年龄

基本操作说明

这款游戏的名称虽然是"大金刚"，但是同传统的大金刚游戏有着相当大的差别。首先画面风格就不尽相同，角色明显偏大，场景颜色明快，感觉非常清新。然后就是操作方法的不同了，在这款游戏中玩家基本上只要用到"L"、"R"这两个按键就可以完成游戏。大金刚会抓住画面上的支点不断旋转身体前进，交替按这两个按键可以操纵大金刚松开一个支点去抓住另一个支点，或者完成从一个地方跳到另一个地方的动作，不仅如此，玩家还要运用这些简单的动作来击败敌人、收集道具。游戏操作整体给人的感觉充满了新鲜的趣味。



L键	使用左手，抓住东西时向左转，在空中时可以向左飘，在地上是向左走
R键	使用右手，抓住东西时向右转，在空中时可以向右飘，在地上是向右走
L+R	按住可蓄力，能撞坏东西和攻击敌人，在地上是起跳
B键	消耗10个香蕉，加一格体力
A键	爆气，消耗20个香蕉，速度、弹跳力增加，全身无敌
方向键	只有左和右有用，和L、R的功能差不多，只是不能抓东西

游戏模式介绍

本作的模式并不多，在游戏一开始的时候是让玩家选择存档，然后就会进入模式选择画面，分别为Adventure、Single-Player Jungle Jam、Multiplayer Jungle Jam和Extras。Adventure也就是一般的闯关模式，在该模式中玩家将控制大金刚来完成游戏中的每一个关卡，并完成收集奖牌和水晶的任务。Single-Player Jungle Jam是单人游戏模式，在完成了之前的闯关模式，并收集了一定数量的奖牌和水晶后将会开启更多的游戏供玩家挑战。在该模式下，玩家一开始就可以从Donkey Kong、Diddy Kong、Dixie Kong、Funky Kong这四个角色中任意选择一个进行比赛，这四个角色分别拥有各不相同的跳跃能力和攻击力。Multiplayer Jungle Jam即为多人游戏模式，可以多人多卡联机，也可以一卡多人联机。Extras是特殊模式，其中又有四个选项，一开始的前三项都是隐藏的，当达成一定的条件后才会开启，具体方法在后面将会给大家作详细的说明。







在标题画面同时按住L、上、A、B这四个键就会出现隐藏菜单，在该菜单中输入35805225便可以开启比赛模式中的Obstacle Race 4，输入65942922可以开启比赛模式中的Attack Battle 3，输入55860327可以开启比赛模式中的Climbing Race 5。



道具设施简介



1. 香蕉：游戏中最普通的收集物品，补血和爆气时要消耗10或20个。
2. 轮胎：增加游戏角色的弹跳高度。
3. 石头：用来远距离攻击敌人的武器，也可以砸开一些障碍或是木桶。
4. 炸弹：远距离投掷出去以后会爆炸，也是用来炸开障碍物的。
5. 奖牌：标有"DK"的奖牌，分为金、银、铜三种，每关只有一个可供收集。
6. 水晶：在每关当中随机消灭敌人、打开木桶或是在奖励关卡中获得。
7. 普通木桶：装有香蕉、奖牌或是水晶的普通奖励木桶。
8. 火箭木桶：标有向上箭头的木桶，进入以后可以控制方向前进。
9. 奖励木桶：标有字母"B"的木桶，跳进去之后可以进入奖励关，在规定时间内吃完所有的香蕉可以获得一颗水晶。
10. 问号木桶：标有"？"的木桶，撞碎之后会出现隐藏的支点。
11. 旋转木桶：标有回转符号的木桶，跳进去以后用L、R键控制左右旋转，然后同时按L、R发射。
12. 大炮木桶：比普通木桶体积大的桶，跳进去后会直接发射。

开启隐藏模式、人物

隐藏模式：在Extras模式当中，第一个教学模式需要玩家在看过闯关模式的开场后才能开启。Time Attack和Diddy模式是要在通关一遍后开启。第一个教学模式就不用多介绍了，完全是为了让玩家熟悉操作用的。而Time Attack模式则是重复闯关模式中的关卡，但是有时间计时，由于大金刚和Diddy的能力不同，每关的打法也不一样，怎样选择最省时间的路程就要玩家自己研究了，总之是一个很有挑战性的模式。Diddy模式在开启之后玩家就可以用Diddy Kong来闯关或者是进行Time Attack模式了。

隐藏人物：在闯关模式中20个水晶都收集齐后，出现隐藏人物Wrinkly Kong。其速度非常快，攻击力一般，是一个比较好用的角色。在单人游戏模式中得到6个金牌后，就会出现隐藏人物Kremling。拿到所有比赛的金牌后，就可以使用K.Rool了。Diddy模式打开后，用Diddy Kong冒险，收集完所有奖牌后会出现隐藏人物Bubbles。但是以上这些隐藏人物只能在单人或联机模式中才能使用。



□文责/小沛









对话时按住L2或R2可以加快字幕显示速度。不过有语音的对话无法跳过，游戏中按住L1、L2、R1、R2、START和SELECT六个键的话可以直接回到标题画面。

PS2	本刊译名：新世纪勇者大战			
	ATLUS	2005.2.17	7329日元	254KB
策略模拟	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

勇者系列诞生15周年特别纪念

提起“勇者”系列，可能不少玩家马上会想到鼎鼎大名的RPG王者“勇者斗恶龙”。不过这里我们并不是指DQ，而是在日本机器人动漫界非常有名的“勇者”系列动画。迄今为止，该系列一共推出了八部作品。凭借热血向上的人物设定以及精彩纷呈同时不失幽默对白的剧情，在日本中小学生中有着相当多数的死忠。在这次的游戏中，共有6部作品中的角色会登场：勇者特急マイトガイン，勇者警察ジェイデッカー，勇者指令ダグオン，勇者王ガオガイガー，绝对无敌ライジンオー和量子跳跃レイゼルバー（游戏原创）。

游戏系统与操作介绍

游戏中每一关的流程基本分为三个部分，即战前的剧情部分，在地图上与敌人的战斗部分（这也是游戏中最主要的地方）以及战后的机体调整、强化等。

■地图上的操作——L1与R1键为切换机体，L2与R2键为调整视角，十字键移动光标，○键调出菜单与确定，X键取消；对敌人机体连按两下○键即可查看其资料，本作中无需侦察或遭遇即可直接查看，按R1键为翻页。

■地图菜单——在地图上对非机体以外的地方按○键即可打开主菜单，从上到下依次是回合结束，部队表（按L1切换到敌人和全体部队表，按R1为翻页），全体地图，反击命令设定，勇者检索（相当于机战中的精神指令检索），作战目的，系统设置和存储记录。其中反击指令一项详细介绍如下：“マニュアル”，手动设定；“积极的に！”，不论任何情况下均为自动反击；“效率よく！”，除非自己HP会降之零，否则即反击；“反击するな！”，不反击，防御和回避哪项有利进行自动选择；“必ず防御！”，不反击，一定防御。

■过关菜单——每完成一话战斗就能够像机战那样进行状态查看和机体强化调整等操作。菜单从上到下依次为：存储游戏记录，机体状况查看，机体强化，机体辞典解说，角色辞典解说，动画收藏与欣赏，音乐欣赏，声道调整与进入下一关。

机体强化芯片一览

芯片名称	效果解说
フィールド強化	增加机体HP上限，最初为增加2000
回避プログラム	提升机体回避能力，最初为提升10点
照準プログラム	提升机体武器命中率，最初为提升10点
アキュムレイター	增加机体EN上限，最初为增加50
スタビライザー	机体消费“平衡值”轻减，最初为降低10点
ブースータ	增强机体移动力，最初为增加1格
气合い	增加机体初始气力值，最初为加1
格斗强化	格斗系武器攻击力+500，牵制效果+10
射击强化	射击系武器攻击力+500，牵制效果+10
マップ兵器强化	地图兵器系武器攻击力+500

本作中将机战系列的机体强化、武器强化以及强化芯片三个系统全部融合到“机体强化”这一系统之中，玩家需要先开发，之后再进行生产才能成功获得强化芯片加以装备。根据芯片的种类不同，升级所需要的资金以及最高可升级的段位都会有所区别。而且有的芯片随着等级的提高还会提供其他的附加功能，比如ブースータ1是移动力+5，升级后的ブースータ2则是移动力+2，以及回避+10。

游戏要点提示与心得

■平衡与牵制——“バランス”值是本作中引入的一个新概念，每架机体除了通常的HP与EN之外，还有一个バランス值，也即平衡值。部分武器的使用需要消耗该值，被敌人攻击平衡值也会下降，每回合可以自动回复一部分平衡值（EN不可回复）。另外，武器的属性中有一个“牵制”的属性，牵制效果越强，敌人的反击能力也会越弱。所以经常需要先用牵制攻击拖住敌人为队友的进攻创造有利条件。



■机体站位——在本作中，发动或受到攻击时己方机体与敌方机体的朝向问题也相当重要。从敌人侧面或是后方发动攻击可以降低其命中率，己方还会有命中率加成，从后方攻击的话敌人甚至会反击不能，白白挨打。同样，如果自己给敌人从后面进攻的话也是无法反击的，只能选择防御或是回避，不过由于敌人有命中加成，这种情况下很难回避掉，所以一般还是选择防御比较稳妥。移动后确认前按左右方向键可调整机体面对的方向。

■武器效果——游戏中机体的武器基本上分为4类。名称前有导弹标记的是飞弹类武器，一般有弹数限制（手里剑也属此类）；名称前带有剑标记的是近距离白兵战武器，基本不需消费EN与平衡值，物美价廉，性价比相当高，只可惜攻击距离都很短；名称前带有蓝色圆圈（圈内有个“M”）的武器为地图兵器，可同时攻击复数敌人。地图兵器会消耗大量EN与平衡值，不过与机战不同，即使攻击范围内有己方机体也不会受波及；名称前带有彗星状标记的为贯通武器，这类武器可攻击一条线上的目标，但发动贯穿的前提是能够将站在前排的敌人击破，如果不能击破前排的敌人则无法发动贯穿。即使能发动贯穿，也要注意贯穿武器的总攻击力是不变的，比如该武器打一个敌人一共能打15000点HP，前排的敌人有10000点HP，发动贯穿时被击破后则其后面的那个敌人就只会损5000点HP了。还有，贯穿类武器斜向攻击时范围内的第1格是可以波及到两旁各1格的。如果前排敌人回避成功，则其后面那位就会照单全收。所有名称后面有“P”标记的为移动后可使用类武器。



■气力值——和机战一样，本作也有气力值。每架机体初始气力为0（装备强化芯片者除外），击中敌人一次或是被敌人击中一次都会增长1点，击坠一架敌机增长5点（击坠与击中同时发生的话也只加5点），同伴击坠敌机自己不会增长。部分强力武器的发动对气力值有要求，气力值上升，机体的基本能力也都会随之上升。

■地形效果——本作中不同地形没有明显标注出相应修正效果，不过建筑物等地形是有其HP的。如果敌人使用贯穿攻击而自己恰好又躲在建筑物后的话，敌人就会先击中建筑物，如果建筑物被击破剩余威力才会命中玩家机体，可以利用这一点来减轻己方的损耗。不过每关结束时会统计建筑物损坏率的，关系到主角的勇者值，所以如何取舍就得看玩家自己了。

□文责/北斗



信長の野望 天下創世





系列最开始是以信长为主线，不过发展到现在玩家可以选择很多大名进行游戏，丰富程度要高很多。本作比前作增加了很多新要素，喜欢战略的玩家必玩。

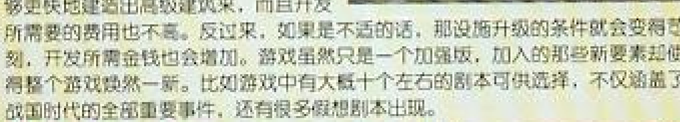
内政部分

游戏中一年分为新春/春/梅雨/夏/秋/晚秋/冬及严冬8个时节，游戏中建设时司等内政活动皆以此为单位。在新春时会依照当时税率从领地内征收金钱，同时给予配下武将金钱。秋时则会进行粮草的收入及分配。一个季节玩家可以有一次执行命令的机会，基本上一回合可对一个领国下达的命令是1－5次，领主的政治及统率数值高的话，命令数还会增加。

领地



基本上大名的领地是由各种设施所组成，每种设施的功效不尽相同，尽可能多地在领地内进行各种设施的开发，是扩充综合国力的基本。在领地内进行建设事，可以看到该设施与领地的相性，分为最适/适当/不适3类，如果是最适的话，设施的升级会比较容易，能够更快地建造出高级建筑来，而且开发所需要的费用也不高。反过来，如果是不适的话，那设施升级的条件就会变得苛刻，开发所需金钱也会增加。游戏虽然只是一个加强版，加入的那些新要素却使得整个游戏焕然一新。比如游戏中有大概十个左右的剧本可供选择，不仅涵盖了战国时代的全部重要事件，还有很多假想剧本出现。



设施 2

内政最重要的部分就是建设领地了，每个町中最多可建设18个设施，根据每个町的情况不同，具体的可建造数也不一样。同时，设施所关连提升的数值也不一样，而且相互间相性也不同，如果挨着相性好的设施的话，相互的设施发展速度都会提升，反之的话发展则会减缓。设施对地形也有一定要求，在相性好的地形上建筑的话，设施升级会比较容易，而且建筑所花的时间也会减少，反之亦然。下面把各设施的具体情报公布一下。

设施	设施相性好	设施相性差	地形相性好	地形相性差	提升数值
农村	忍之里/牧场/本愿寺	无	河/湖/森	海/街道	农业
商人町	贸易町/宿场町/锻冶村/大社	无	街道	森	商业
武家町	锻冶村/八幡宫	无	街道	森	最大士兵数
寺町	公家町/大社/本愿寺	南蛮町/贸易町	森	街道	日本文化
南蛮町	贸易町	寺町/公家町/大社/本愿寺	街道	无	南蛮文化
贸易町	南蛮町	寺町/公家町/大社/本愿寺	海/街道	森	商业/南蛮文化
公家町	寺町/大社/本愿寺	南蛮町/贸易町/武家町/宿场町/锻冶村/八幡宫	街道	森	商业/日本文化
宿场町	商人町/贸易町/锻冶村	寺町/公家町/大社/本愿寺	河/湖/海/街道	森	商业/最大士兵
忍之里	农村/牧场/本愿寺	宿场町/大社/商人町/贸易町/锻冶村	河/湖/森	海/街道	农业/计略成功率
锻冶村	宿场町/大社/商人町/贸易町/武家町/八幡宫	无	森/街道	无	商业/铁炮数
牧场	农村/忍之里/本愿寺	无	河/湖/平地	海	农业/军马数
大社	寺町/公家町/商人町/锻冶村	南蛮町/贸易町/宿场町	森/平地	街道	商业/日本文化
本愿寺	农村/牧场/寺町/公家町	南蛮町/贸易町/宿场町	森/平地	海/街道	农业/南蛮文化
八幡宫	宿场町/武家町	南蛮町/贸易町	森/平地	街道	——

城堡发展



当内政参数达到一定参数时，则可进行各种不同的筑城活动。

农业： 10000(二之丸)/30000(三之丸，但在甲斐国等地的山城则不可改建)；

商业： 10000(空堀)/20000(矢仓/石垣)/30000(大矢仓/水堀)/40000(小天守)；

日本文化： 300（棟门/坂塀）/500（矢仓门/坚塀）/800（铁城门）；

南蛮文化： 100(御殿)/200(三层白天守/黑天守)/300(四层白天守/黑天守)/600(姬路天守/熊本天守)/700(安土天守)/800(大阪天守)/900(南蛮天守)。



领地秩序



民忠： 民诪的支持度，越高金钱及粮草的收入就越高，征收、征兵及设置关所会使该数值降低，治水和设施可提高该数值。

治安： 表示领地内治安状况的数值，越高则金钱收入会增多。在攻城战中设施被敌人破坏的话数值则会下降，可用治安指令回复。

治水： 越高则粮草收入越高，数值低的话在梅雨季节则会有很大几率出现灾害，治水指令可提高该数值。

战斗部分

和传统的KOEI游戏一样，战斗方面依然分攻城战和野战，无论哪种战争，争夺敌人的本阵（本丸）及击退敌军总大将都是战斗的目的。战斗中武将的特技将起到很关键的作用，在战斗时要合理运用。



↑以伊达政宗为主角的假想剧本也会出现。



相比系列前面的作品，本作在内政建设方面的改动是比较大的，相对的战斗方面则没有什么太大改动，如果是熟悉此类战略游戏的玩家的话相信能够很快上手。还有值得注意的就是一些名将的特殊技能，其效果绝对是不能忽视的。比如伊达政宗和片仓景纲的骑铁，铃木重秀和信长等人的铁炮特技，都是杀人灭口的利器。

战斗时按键详解	
圆	选择部队
角	选择部队的目标点
方	打开战斗菜单
X	解除部队选择
L1	选择自军全部队
R1	按住选择部队可追加进入编组
L2	改变表示情报类别
R2	选择部队编成组
L3	观看部队情报
R3	切换部队士兵数表示
L1+R1	编组
R1+L3	移动主要视点
左摇杆	光标移动
右摇杆	改变视角
SELECT	机能菜单
START	暂停
R1+圆/上	追加选择部队

□文责/无无





本作的中国风味极为浓郁，画面相当华丽但视点及判定等方面都存在一些问题，怕晕的玩家还是谨慎一些吧。



虽然本作借鉴了"恶魔猎人"、"忍"以及"鬼武者"等众多大作的设定，但制作厂商的功力明显不足，只做到了形似而未得神髓，只能算是中下之作。



PS2	本刊译名：天星 宿命之剑			
	MARVELOUS	2005.2.17	7140日元	43KB
动作游戏	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

三神兽再现人间！圣之剑华丽乱舞！

基本操作教学



一第二个BOSS・石龙。

作为一款动作游戏，自然少不了种类繁多的动作设定，本作的主人公雷云是一名精通中国剑术与茅山道术的修道战士，不仅身手敏捷，更可以像国产武侠片中的飞檐走壁，还能使用各种符咒来辅助战斗。在游戏开始时会对各种操作方法进行解说，下面就让我来给大家讲解一下吧。

移动 推动左模拟摇杆就可以控制雷云进行移动，是最基本的移动方式。

攻击 按下□键为普通攻击，可以使用连续攻击。

冲刺 按下△键，雷云就会进行高速冲刺，△配合□键可以使出冲刺斩。

跳跃 按下×键为跳跃，跳跃过程中再次按下则为两段跳，还可以在跳跃中使用冲刺。



回避 回避动作可以快速躲开敌人的攻击，方法为按下○键。

锁定 要想确实攻击到敌人，就要先按下L1键对其进行锁定，此状态下视点会锁定在该敌人身上，并显示其剩余HP与等级。在锁定状态下使用冲刺会快速向被锁敌人接近，是抓住敌人破绽发动剑戟时间所必须熟练掌握的技巧。按L2键为切换锁定目标。

剑戟时间 本游戏的精髓所在，抓住敌人破绽进行攻击即可发动剑戟时间。在此状态下，雷云会以强力的龙卷将战斗区域内的敌人全部吹飞到空中，然后对其进行强力打击，对大部分杂兵都是一击必杀。具体发动方法为：当敌人处于锁定状态时，身上会出现绿色的光圈，在敌人发动攻击的一瞬间或是攻击落空时，光圈的颜色会有将近1秒的时间变为红色，如果能在这时成功命中敌人的话，就可以发动剑戟时间。发动剑戟时间后，按住锁定键，然后不断地冲刺斩，就能将被卷入的敌人一网打尽。剑戟时间的长短显示为屏幕右下角的亮点，发动后会不断减少，但每打中一名敌人都会有所增加，因此只要能连续攻击到敌人就能将剑戟时间持续下去，我就曾经有过在一个剑戟时间内干掉第一关BOSS的经历。

发动灵符 既然雷云是一名道士，那么自然少不了施符作法了。在游戏中按下R1键即可使用各种符咒，对于战斗有着极强的辅助效果。



一尸界的头领・杨妖，阴狠中带着一丝妩媚。

龙剑技 当剧情推进到拿到神兽之剑后，按下R2就可以发动龙剑技。龙剑技发动过程中雷云处于无敌状态，且威力超群，但会消耗HP槽下方的龙气值。

状态栏 按下SELECT键，就可以打开状态栏，此状态中按L1或R1就可在武器栏与道具栏之间切换，当剧情发展到获得神兽之剑后还会增加武器成长栏。

武器应用技巧

一三种剑的能力各有千秋。

本作的一大特色就是打倒敌人后可以获得60种以上武器，这些武器能力不一、造型各异，且很多都是以"水浒传"中豪杰的绰号来命名，很有中国特色。当取得了神兽之剑后，就可以借助神兽的力量来净化武器上的戾气，并能对神兽之剑进行强化。

武器的能力 武器的能力分为三项，S.T.为SWORD TIME的简称，影响武器剑戟时间的长短，由于后期的敌人都十分耐打，不发动剑戟时间很难对付，因此个人认为S.T.是武器最重要的一项能力；POW为武器的攻击力，此项数值越高给予敌人伤害越大；AIR为武器的空中连击能力，此数值越高，滞空性能越好。大部分武器的三项数值条都有空余部分，当被神兽凭依后，各项能力都会得到提升，而数值条全满的武器则没有能力提升的余地。

武器的净化 在雷云取得神兽之剑后，进入武器栏，选中想要使用的武器，按○键决定，就能将神兽的力量寄宿在此武器中，武器的属性随之改变，能力也会得以提升，并改变为神兽之剑的外形。

神兽之剑的成长 当装备了依附有神兽之力的武器并打倒敌人后，雷云就会得到经验值，利用这些经验值就能提升神兽之剑的三项能力。

天承苍龙剑 三神兽之剑其中的一把，寄宿有掌管时间的神兽・苍龙的力量，属性为雷，攻击范围一般，攻击速度较快，特长为剑戟时间，有着三神器中最长的剑戟时间，弱点是攻击力较弱，不使用剑戟时间的话很难打败敌人。

天破烈牙剑 三神兽之剑其中的一把，寄宿有掌管刚力的神兽・烈牙的力量，属性为风，攻击范围最大，攻击速度最慢，特长为无敌的攻击力，有着三神器中最强的破坏力，弱点是攻击速度过慢，注意不要露出破绽。



天雷焰凰剑 三神兽之剑其中的一把，寄宿有擅长飞翔的神兽・焰凰的力量，属性为火，攻击范围较短，攻击速度最快，特长为滞空时间，有着三神器中最长的滞空时间，弱点是剑戟时间较短，要多利用速度作战。

实用道具一览

本作有着很多回复及辅助类道具，打破场景中的灯台、石狮子等装饰物即可获得，下面来讲解一下这些道具的效果。

药草：少量回复HP。

药丹：少量回复龙气。

龙神药：HP与龙气全部回复。

锁龙键：打开某些闭锁大门的钥匙。

生药：HP全回复。

神仙药：少量回复HP与龙气。

赤块：收集用道具，可以打开隐藏要素。

尸解像：被敌人打死后自动复活一次。

盾灵符：装备后使用，在身体周围张开结界，可以令敌人的三次攻击无效。

杀灵符：装备后使用，积攒剑戟时间的时间槽，并在一定时间内提升攻击力。

重灵符：装备后使用，命中敌人后使其行动不能，此状态下对其进行攻击则必定发动剑戟时间。对BOSS无效。

□文责/龙马

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

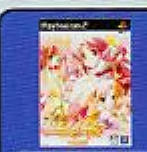
NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 3.01～3.15

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



画布～乌贼色の主题～（BEST版）

官方原名：Canvas～セピア色のモチーフ～（ベスト版）

恋爱模拟	PS2	インターチャネル	2005.3.3	3045日元
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

用你的画笔描绘出感动的恋爱故事



"画布～乌贼色の主题～"是一款风格十分清新的恋爱游戏，讲述了围绕着画布与油彩而展开的浪漫爱情故事。游戏的主人公麻生大辅是美术学院的优等生，他有着极高的绘画天分，十分嫌恶那种只是为了获奖而做的绘画作品，但他却被通知，如果不能在下次的评审中获奖的话就要被取消特待生资格，故事就在这种矛盾的状况下展开了。作为一款恋爱游戏，自然少不了可爱的女孩子们，温柔可爱的天音与苗、没有血缘关系的妹妹樱家恋、男孩子气的柚子、使用咒术的百合奈、美少女义贼悠，这些各富特色的女主角们都将在游戏中有着十分出色的演出。本次的BEST版中还加入了新角色美 D彩，她与麻生大辅同样为特待生，因为失去了绘画的热情而找麻生做模特，在游戏中将会有她的不少戏份。除了新角色外，众多原有角色也将增加一些全新的剧情及CG，老玩家们也能从本作中找到全新的感动。





GUISARD Revolution～为我们的信念而战～

官方原名：ガイザード・レボリューション～仆らは想いを身に缠う～

冒险解谜	PS2	KID	2005.3.3	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

为了正义的信念，我们要战斗！

失去了父亲，失去了姐姐，失去了应该保护的家族与亲人，我们所剩下的，只有为了与恶势力战斗而开发的手镯与我们的正义之力：GUISARD，集结了4名年轻战士的正义组织，他们为了守护善良的人们而与夙敌——绑架平民来制作改造体的邪恶秘密结社"甘葛利昂"进行着殊死的战斗。背负着人们的不信任与猜疑，不断地面对实力强大的敌人，等待着英雄们的，是胜利还是死亡？一出充满着爱与热血的活剧即将上演！作为同名PC游戏的移植版本，本作中与敌人对决或练习技能等战斗场面都得到了大幅的增强，角色的攻击与必杀技等都需要玩家眼明手快，在有效区域内输入指令才能完成，紧张感十足。本作的画面表现力相当强，既有热血豪放的大魄力必杀技，也有轻松搞笑的幽默表演，声优阵容也十分强大，在同类游戏中可算较为优秀的作品。







幸运幻想2

官方原名：ファンタスティックフォーチュン2 ☆☆☆

恋爱模拟	PS2	KID	2005.3.3	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

努力锻炼自己，成为真正的星之少女吧！

阿罗兰蒂亚，被海洋所包围的神秘岛屿，最初被神所光临的拉哈神殿统治着这里。某日，神殿传下了这样的预言：守护着阿罗兰蒂亚的神转生为了一名少女，如果不能找出手中持有星星的少女的话，将会有巨大的灾难降临到世上。经过了数年的"星之少女"探索，终于选出了三名少女，她们分别是住在岛屿边缘的另……及来自异国持有不思议力量的葵。这三名女孩中谁才是"星之少女"呢？玩家要从她们之中选出一人作为主人公，从众多帅哥教师那里学习各种各样的知识，努力提升自己的各项数值，最终引发出自己的真实能力。比起前作，本作有着很多改进与提升，并在本篇的各话之间追加了外传模式，可以往返于过去、现在、未来之间。在休假日里，玩家可以与教官或是其他角色约会，并能与另两名主人公进行交流。





红忍 血河之舞



乱世中的一点红！舞起一片腥风血雨！



战国时代，经过了长久的战乱，武士们的尊严被谋略与暗杀所掩盖。在这混沌的时代中，有一名双手沾满了鲜血的悲哀少女，她的名字叫做红。红的父亲是武田家的铁炮技师，由于正在为武田家研究大威力的新型铁炮而被敌人的忍者所杀，之后红被千代女收养长大，并被培养成了一名杀手，在她的心中一直燃烧着为父报仇的火焰。红所使用的武器相当特殊，是被称为“铁弦”的绳索状暗器，其攻击方式丰富多彩，可以投掷前端的飞镖偷袭，也可以用锋利的铁线将复数的敌人切裂，或是将敌人吊颈、绑缚，在近距离也可以将铁弦的前端当作短刀来使用。不仅如此，红对付敌人的方法不只硬拼，还能利用悬崖或是桥等地形来设下圈套，更可以以自己的美貌作为武器对敌人进行色诱，并给予必杀一击。本作的游戏方式与“天诛”系列有些相似，喜欢忍者题材的玩家可要关注了哦！



鲨鱼故事

官方原名：シャーク・テイル

PS2	TAITO	2005.3.3	6090日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

其它类型

鲨鱼黑帮算什么！我可是鲨鱼杀手！



在海洋深处，生活着一群由头目里诺统领的恶势力犯罪家族：鲨鱼黑帮，残暴冷酷的里诺的小儿子兰尼却总想着能脱离黑帮。另一面，清洗店的小鱼职员奥斯卡个头小小却爱吹牛皮，在一场歪打误撞后，它把自己吹嘘成了打死里诺大儿子弗兰克的“鲨鱼杀手”，并与想食素的兰尼成为好友，联手炮制了一档猎鲨的电视直播节目，成为了家喻户晓的超级明星。但里诺决不会对此善罢甘休，它对奥斯卡展开了追杀，奥斯卡能最终鲨口脱险吗？这款游戏改编自04年10月梦工厂的同名动画电影，主要有4种游戏方式，冒险部分要操纵奥斯卡与众多海洋生物交谈，从它们那里获得各种有用的情报，推动游戏的进程；舞蹈部分则要合着游戏中的节奏来输入指令，让奥斯卡随之起舞；竞速部分要一边躲避路上的大鱼一边尽快赛向终点；战斗部分则要与巨大的对手较量，抓住时机还能打出连续攻击。想要体验美式幽默的玩家不妨尝试一下本作。

装甲核心 方程式前线



制作出凌驾一切的最强机体！







“装甲核心”系列一直都保持着相当出色的机器质感与操作手感，因此在玩家群中有着不错的口碑，本作则是同时在PS2和PSP平台发售的系列最新作。制作厂商FromSoftware曾宣称，“AC方程式前线”是与以往的机器人动作游戏都完全不同的模拟类游戏，玩家不能直接操纵机体，战斗为AI自动控制。系列最大特征的“机器人制作系统”将在本作中得到进一步的强化，玩家作为制作机体AI的技术者，将要从性格、性能、战略等各方面对自己的机体进行细致的设定，仔细分析机体的战斗资料，强化自己的弱点，不断增强实力，并要在战斗中对于敌人能力、战场地形等多种因素进行分析，制定合理的攻防战术，在各种状况下采取最适合的行动，最终取得战斗的胜利。在“方程式前线”的世界中，人们都热衷于AI机体之间展开的战斗锦标赛，能够赢得比赛的胜利就能够拥有一切，因此玩家要灵活运用自己的头脑，战胜所有的对手，高高地站到光荣的顶点！

用你的智慧赢来荣光！

永恒传说

官方原名：テイルズ オブ エターニア

PSP	NAMCO	2005.3.3	5040日元
UMD	日版	1人	全年龄

角色扮演

壮阔的故事再度于你手中展开！



在多部“传说”系列作品中，最受到广大玩家欢迎的恐怕就要算是PS上的这部“永恒传说”了。如今，改编自这一代游戏的最新作品即将登陆PSP平台！

PSP版的“永恒传说”以PS版为基础进行制作，众多FANS熟悉的角色，如利德、法拉、基鲁等等，都将再一次活跃于全新的掌机平台，展现在广大玩家眼前的，将是一个充满浪漫气质和深邃剧情的冒险故事！



借助PSP本身的机能，游戏在画面、系统、战斗等诸多方面都将极大程度地还原PS版原作的风貌，美丽的画面流淌于指尖，那美好的体验实在是难以用只言片语形容它的完整。至于“传说”系列的众多经典要素也当然有所收录。话不多讲，真正的精彩还是留给大家自己去发现吧。

PSP版“永恒传说”将于3月10日正式上市，无论你是否玩过原作，只要是一个拥有PSP的玩家，这都是一款绝对不可错过的大作！





罗马暗影

官方原名：SHADOW OF ROME

PS2	CAPCOM	2005.3.10	5040日元
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

动作冒险

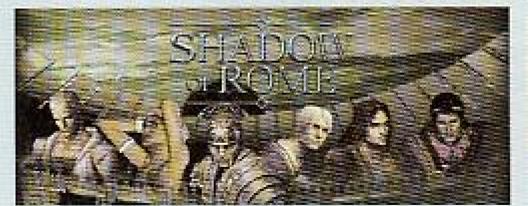
为你解开古代罗马史上最大的秘密！





罗马暗影是一款极富特色的动作冒险游戏。顾名思义，游戏的时代背景是充满传奇及神秘色彩的古罗马时代。而游戏的故事更是取自具有相当吸引力的"桔撒遇刺"。整个作品采用了倒叙的手法，让你一步一步走近这一充满了悬疑的历史事件，逐渐解开层层谜团直到真相完全展现。游戏的另一大看点就是双主人公的设定，执行类似于合金装备中隐匿任务的屋大维以及专门负责战斗的Agrippa，这二人将从不同角度出发为我们诠释整个故事。

罗马暗影的制作人是大名鼎鼎的鬼武者之父稻船敬二，游戏素质实数卓越，操作手感也是延续了源自于鬼武者一贯的上乘表现。无论从哪个方面出发来看，都是一部值得关注与期待的大作！PS2日版罗马暗影将于3月10日上市。





洛克人X8

官方原名：ロックマンX8

PS2	CAPCOM	2005.3.10	6090日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

动作

再一次挑战永无终结的宿命！

洛克人X系列的正统续作——PS2版的洛克人X8即将于3月10日发售。

游戏的画面与前作一样，仍然采用3D的表现手法，看上去十分绚丽精致。游戏中总共包含12个风格各异的关卡，如电梯岛屿、海上都市、南极冰原等等。而在各个关卡中出现的敌人也是各具特色，这也是洛克人系列的一贯风格。新作的进化当然不只这些，战斗方面，也有不少新的调整。首先加入了很多新的动作，另外还有能够给敌人造成很大伤害的双人"DOUBLE ATTACK"，等等这些，都让洛克人X8无愧于"全面进化"这一说法。







汤姆克兰西系列 彩虹六号3 黑色之箭

官方原名：トムクランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー

PS2	UBI	2005.3.10	5040日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

第一人称射击

惩奸除恶，捍卫正义的执法先锋！

彩虹六号，是鼎鼎大名汤姆克兰西军事游戏系列中的一个重要成员，从初代发售直至今日有着相当长久的历史。与这段历史相对应的，该系列作品极高的人气和为数众多的爱好者。特别是在欧美市场，彩虹六号更是凭借自身独一无二追求真实的风格占据着相当的份额。

最新一代的"彩虹六号3 黑色之箭"已经推出了XBOX及PC版，那么在即将于3月10日发售的PS2版中有那些新的看点呢？其中最为突出的就是新地图和新人物的追加，其中有些甚至改变了一贯四人小队的设定，而采取双人行动的设定，这样一来将会使游戏感受大为转变。

想体验不同于HALO风格的FPS游戏？不妨试一试这款彩虹六号最新作！



三国志X

官方原名：三国志X

PS2	光荣	2005.3.10	9240日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

历史模拟

三国志系列集大成之作亮相！

以魏、蜀、吴并立的三国时代作为背景，将统一全中国作为目标的超级战略模拟游戏"三国志"系列，终于要在PS2上推出它的第十部作品了。在最新一代的三国志X中，武将系统将有大幅进化，玩家可以扮演君主、都督、太守或普通官吏等任意一员，甚至还可选择人物是否在野。于内政、外交、战争等诸多方面展现才智，发挥能力，以使国家逐步强盛，最终完成统一全国的大业。此外，在很多细节方面，新作也都有着全新的调整，如武将可学习40种以上的特技，可谓个性十足；而更多市镇的加入将会使得作品在战斗方面有着更精彩的表现；而"舌战"系统的出现，将进一步展现文官的魅力。如此一款三国志X，绝对是"FANS必见"的佳作！本作发售日期为3月10日！



天下统一 成就霸业







梦幻骑士4 Return

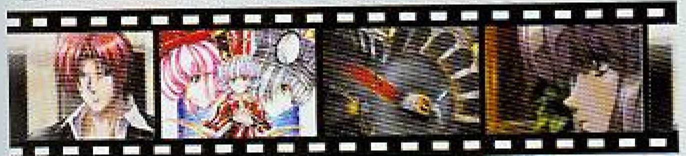
官方原名：GROWLANSER Ⅳ Return

角色扮演	PS2	ATLUS	2005.3.10	6090日元
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

梦幻骑士再来！人气角色大集结！



本作剧情接续于“梦幻骑士4”，分为3个剧本。剧本A仍然是以“4”的主人公克雷瓦尼尔为主角，他在因为魔法消去的余波而被卷入异次元空间后，在一片黑暗中听到了呼唤自己的声音。声音的主人叫做“梅尔丘斯”，她对克雷瓦尼尔说“如果你不想消失的话，我可以用自己的力量帮你”，随后展开了剧本A的故事。剧本B以前作的BOSS之一：皇家骑士迪亚娜为主角，讲述了她与另几位皇家骑士在士官学校时发生的故事。剧本C则是以前作的同伴雷姆斯为主角，以克雷瓦尼尔原来所在的佣兵团为主线，并描述了智将路密斯与勇士帕乌之间的友情。看到了三个剧本的简介，相信玩过前作的玩家们已经对本作期待万分了吧？确实，在经过了前作的奋战之后，我对本作的剧情也十分感兴趣，前作没能交待清的一些剧情终于可以在本作中揭秘了。对应新剧情，本作增加了很多原创角色，一些来自3代的角色也将登场，本系列的FANS决不能错过！







PAC PIX

官方原名：パックピクス

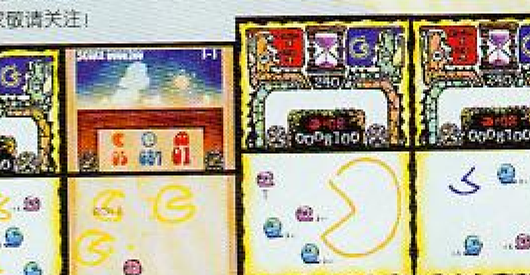
动作益智	DS	NAMCO	2005.3.10	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

无穷的乐趣源自简单的操作！

你能够想象，自己亲手绘制出来的简单图案竟然能够立刻在屏幕中动起来么？看似不可能的异想天开，任天堂DS的这款游戏——PAC PIX将使它变为现实！

PAC PIX的主人公是来自NAMCO公司的大名鼎鼎的“吃豆先生”，不过与以往有所不同，它不再是事先设计好的程序，而将由玩家亲手“召唤”出来。游戏的操作异常简单，我们只需用手中的触摸笔按一定的顺序，在屏幕中勾勒出一个轮廓，“吃豆先生”就会立刻拥有生命并将眼前的小怪物一个一个都吃掉。

“无穷的乐趣源自于简单的操作！”这就是这款“PAC PIX”所要让我们体验的！本作将于3月10日推出日版，有意尝试的玩家敬请关注！



METEOS

官方原名：メテオス

动作益智	DS	BANDAI	2005.3.10	5040日元
	卡带	日版	1-4人	全年龄

全新形态的益智类游戏！发射！

来自于水口哲也先生的全新作品，充满新奇点子的动作益智类游戏——METEOS即将于3月10日登陆DS平台。游戏讲述的是怎样一个故事呢？原来在银河空间中发生了一场大暴动，无数的陨石向星球砸来，拯救星球的方法只有一个，那就是在DS下方的触摸屏上一个不留地将落下的陨石打回宇宙去！不论横竖怎样排列，3个或3个以上相同种类的陨石并排在一起的话，就可以将它们发射向高空！除了玩法，METEOS在画面表现上也同样会让人有耳目一新的感觉！拿起你手中的触摸笔，能否解救整个星球于危难之中，这一切就全看你的了！





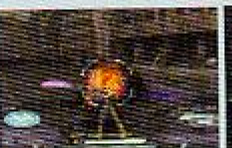
Get Ride! Amdriver 相克的真实

官方原名：Get Ride! アムドライバー 相克の真実

动作射击	PS2	KONAMI	2005.3.10	6090日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

你我一同投身临场感十足的战场！











改编自同名人气动画作品，所以原著中出现的众多角色、机体也将在这款PS2游戏中登场。而在剧情方面，本作也会和动画很自然地有所衔接，这样，可以大幅提高那些熟悉原作玩家的投入程度。再来看看游戏的细节，很多经典的武器装备都会一一亮相，玩家还可以根据个人的喜好对它们进行调整、改装。游戏的战斗采用全3D即时的形式，无论紧张感还是画面方面都十分优秀。此外，本作在战术方面的表现同样很不错。推荐喜爱熟悉原作的玩家入手体验！游戏将于3月10日发售。

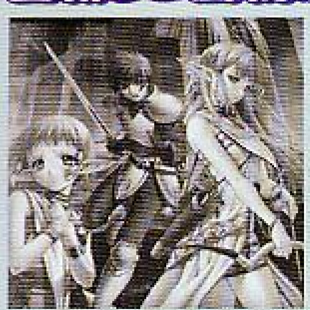


伊苏 那比西提之匣

官方原名：イース ナピシュテムの匣

动作角色扮演	PS2	KONAMI	2005.3.10	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

全新3D面貌示人的伊苏新作！



“伊苏”作为日本游戏公司Falcom旗下的老牌游戏系列，凭借日式唯美风格从初代登场至今，一直备受广大玩家的喜爱，在全球有着总共超过250万套的销量。即将于3月10日发售的PS2版“伊苏 那比西提之匣”基于PC版伊苏6一那比西提的方舟开发制作，讲述有“红发的阿多尔”之称的青年冒险家前往海之尽头的“卡南的大漩涡”进行冒险的故事。在保留了PC版中众多出色要素的同时，还新近加入了一些其他要素，如全新的迷宫、敌人、道具等，从而使得游戏内涵更加丰富，乐趣更加突出。这部全新进化后的伊苏，必将使得伊苏系列一贯以来探索与征服的精神再一次得到完美的展现与宣扬！





千年家族

官方原名：千年家族

模拟	GBA	任天堂	2005.3.10	4800日元
	卡带	日版	1人	全年龄

享受千年人生的家庭模拟游戏！

这是一款风格独特的模拟类游戏。游戏中玩家要扮演的是一个“见习丘比特”，任务则是暗中保佑照顾一个家族。还要时不时地发挥各种能力，帮助这个家族渡过各种难关，使其顺顺利利、平平安安地一代一代延续下去，直至千年！游戏中充满了能让人会心一笑的亮点，而现实生活中的点点滴滴也都会在这款游戏中有所体现。如夫妻之间的拌嘴、教导不听话的孩子、照顾老人等等，虽然这些看起来有点麻烦，但是实际上的确很有意思。

如果你是一个有责任心的玩家，如果你想提前感受大家庭生活的话，这款“千年家族”再适合你不过了！游戏将于3月10日推出，对应机种为GBA。





千年家族

鼻毛真拳 爆裂祭

官方原名：ボボボーボ・ボーボボ ハジけ祭

动作	PS2	HUDSON	2005.3.10	2940日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

捍卫正义的爆热灵魂+鼻毛真拳！

300X年，地球被马鲁哈凯帝国所支配，帝国皇帝波鲁·波鲁礼纳为了展示自己的权力，而在全世界展开了“毛狩”行动。所谓“毛狩”，就是要剃光全世界人头上生长的任何毛发，而进行“毛狩”的，是马鲁哈凯帝国专属部队“毛狩队”，他们有着极其强大的力量，因此虽然各国都对马鲁哈凯帝国不满，但却没有人敢站出来对抗他们。就在全世界人民都生活在水深火热之中时，一位救世主勇敢地站了出来，并将“毛狩队”打得溃不成军。他就是传说中的暗杀拳——“北斗神拳”，不，是“鼻毛真拳”的继承者“波波波一波·波一波波”！别小看这位名字怪异的大叔，他不仅身怀绝技，而且还嫉恶如仇，有着爆裂炽热的正义之魂，绝对是一位超级无敌硬汉！而为他配音的，也是传说中神一样的歌手水木一郎，绿川光、保志总一郎、山口胜平等人气声优也将在游戏中献声，为游戏增色不少！





超恶搞爆笑漫画再度登场！

桃太郎电铁12 也有西日本篇！

官方原名：桃太郎电铁12 西日本篇もありまっせー！



桌面游戏	PS2	HUDSON	2005.3.10	3800日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

好久不见，我是贫乏神，请多多关照！

过完了春节，大家有没有因为找不到能够很多人一起玩的游戏而感到有一些遗憾呢？现在要为大家介绍的就是一款可以多人同乐的游戏——桃太郎电铁！在今次的“桃铁”中，北至北海道，南到冲绳，玩家可以在全日本周游，购买土地和田产，不断扩大自己的势力范围，最终称霸全日本！不仅如此，在某些事件中，桃太郎还可以飞到夏威夷等世界风景名胜，展开追寻宝物的旅程。“桃铁”系列的最大魅力就在于游戏中极富地方特色的物品，本作当然也继承了这一特色，更将之发扬光大，登场的物品总数达到了前所未有的835件！在全日本121个车站之间巡游，去获得各种各样有趣的道具，真是十分有趣的旅程。在本作中还新追加了“柳井”、“中津”、“修善寺”以及“馆山”4个物件车站，可以购入相当多的特色物品，而“占小牧”、“八丈岛”、“室户”、“日南”四个瞬间移动车站可以让玩家瞬间移动，但瞬移成功后金钱会变成0……此外，游戏中的事件内容也是十分丰富，绝对会让玩家大呼过瘾。

快来与桃太郎一起展开奇妙的日本之旅吧！




TAPAS DE BA
GOAL
GOAL
RONNYS PASTELLES
artilheiro
9
marcador



"我们故乡到处都是踢球的人，什么东西都能作为球门。大部分时间我在城市里玩球，但在夏天，我和朋友们会坐车去踢球。在海滩踢球，感觉完全不同，因为球在沙里滚不动，它很快就会停下来。即使只是带球，我们都需要不断踢高球，靠身体不停地触球来让带球滚动。所以会有很多很多的变化，有些甚至是传给自己的……回家后，当我们在附近的街道和停车场上踢球的时候，我能清晰地感受到海滩对我的改变。我掌握了如何把一次触球变化为多次触球来控球。不同的场地需要有不同的创新玩法，无论是在绿茵场，还是沙滩里。"

Ronaldinho

"我穿Tiempo有三个原因：一，控球；二，控球；三，控球。"

混于江湖业界的大佬

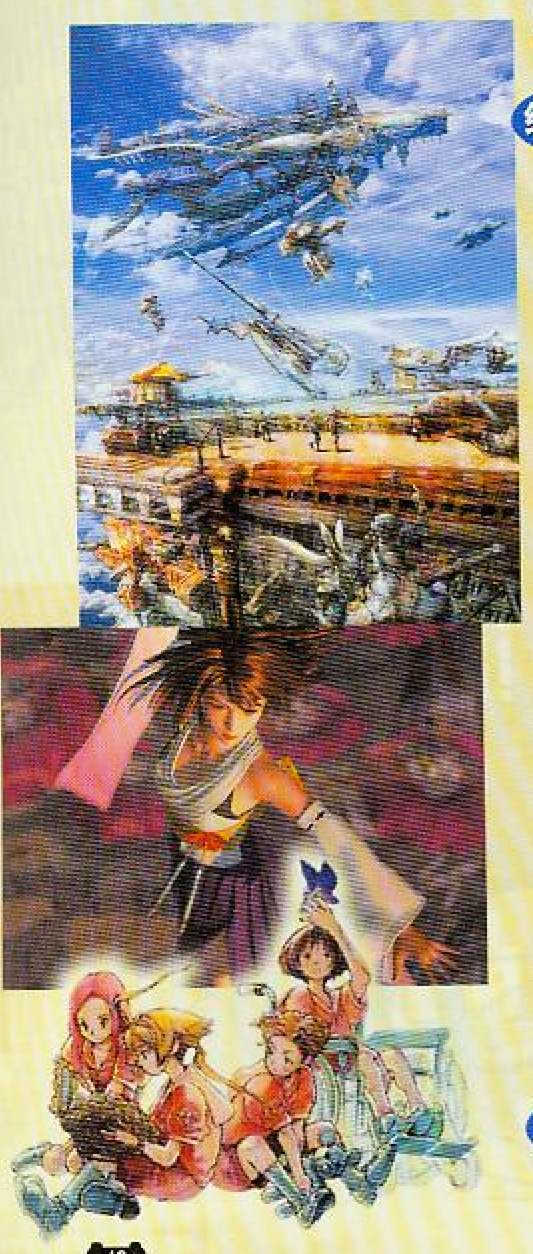
实力·权力·魄力

俗话说得好，一切都是那浮云。身在电玩这个圈子里，总有一些游戏和厂商是我们希望记住的，虽然只是自己求一个心理满足，但这又如何？游戏作为一种娱乐，本身也就是为了满足我们的非必要需求的。

那就赶紧拿出笔来记下吧，化成文字似乎是一种比较稳妥的方式。虽然仍有可能被大风吹到不知名的天际，就好像那云朵一样但至少它留下了痕迹——说到底，这在业界中起伏打拼的厂商不也一样，为的只是留下一个痕迹罢了。

那姑且就让我们以仓促的文字为之作记，为了别人，也为了自己，就来看一看日本业界中这些处于前沿的纯软件厂商们的境况。之所以暂时只涵盖日本厂商，一是由于他们离得比较近；二则是因为日本的游戏环境比起欧美的蓬勃发展而言，却是处于一个高度后的回落期，这个时候解读起来，会别有一些味道。

SQUARE·ENIX



综合实力

两个怪物级别的RPG系列现在同属一厂，SQUARE·ENIX的实力毋需多言。DQ和FF系列只要一出手就肯定是大卖，一骑绝尘远远跑在其它RPG的前面，有的时候真的令人不禁慨叹：这样下去哪还有其它厂商敢做游戏？当然了，这只是一句显得夸张的感叹，业界绝不是只靠SE一家公司撑起来的，但它在RPG领域的恐怖实力的确令人侧目。这种实际的制作实力甚至已经化做了一种品牌力量——一款作品只要挂上了SE的金字招牌，哪怕它只是代理发行，也会立即成为众多媒体和玩家眼中的焦点。这在某种意义上来说没什么不好，现在一款原创作品想要出头似乎最快捷稳妥的也就是这种方式了，如果有品质好的游戏诞生，也算是给这个谨小慎微得过了分的业界注入了一些活力。但反过来看，代理的最大问题也就是容易出现“挂着羊头卖狗肉”的现象，SE的品牌下面其游戏本身质量却不尽如人意。

从游戏类型上分，史艾会社的实力足以笑傲RPG领域，但其统治力在其它方面的表现就有所欠缺，比如动作领域。合并前的SQUARE可以说是“动作苦手”，而现在SE旗下的动作类型游戏仍然不多，但可以看出他们有意地要在新的风格和道路上开拓，毕竟抱定RPG一棵树不是万年之计。

一般来说，史艾公司给人留下的最深印象就是它那强大奢华的美工实力带来的浓烈的“浪漫主义风格”，这一点在它的很多作品中都有体现，尤其是早期SQUARE方面的作品。现在两家公司合并，这一优势更是被进一步扩大化，好比DQ系列第一次在外表上也变得华丽起来，并且在画面表现和一些细节处理上都可以看出FF的痕迹。这并不是杂糅，而是一种融合，在游戏的很多角落里我们都可以感受到它的强盛。

SE的另一个优势就在于它那多点开花的会社内部分工：游戏品牌多、开发部门多、名牌制作人也多。比起其它一些公司来，SE已经远不止于“两条腿”走路。凭借之前SQUARE以靓丽、时尚的风格在欧美打下的基础，ENIX在日本国内RPG方面的本土天王地位，现在的SQUARE · ENIX正是春风得意。

权力支配 最终幻想&勇者斗恶龙 FF&DQ系列

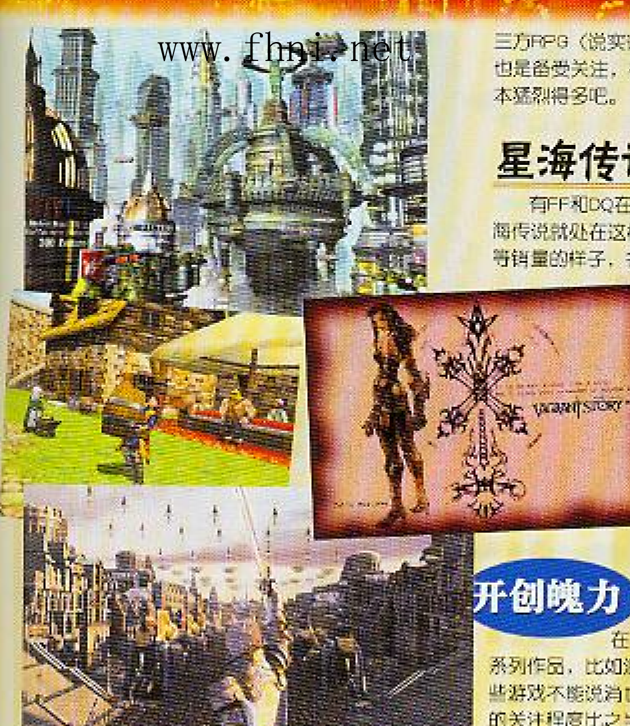
不需再废话形容的两部游戏。拿句口头儿上的话来说，已经强大到了“无耻”的境界，这两个家伙一发售，其它的作品都要绕着走。游戏本身的品质自不待言，两个都延续了十作上下的系列绝非浪得虚名。或许正在看这段文字的你对FF或者DQ并不感冒，但说实话这又能怎么样呢？FFX日美地区总销量超过450万套，是PS2上最畅销的RPG；就连争议最多的FFX-2，也取得了全球销量超过350万套的好成绩。其实这已经是下滑了，当初PS时代的最终幻想，全球销量可都是八、九百万的级别（FF8&7）。而GC上的“最终幻想水晶编年史”——这其实就是一个与任天堂进行策略交易而诞生的作品，最终也取得了日美总计78万套的销量，是GC上最畅销的RPG。所以提起史艾，必有FF，这实在是一个恐怖的品牌。

更恐怖的是，现在FF的最大竞争对手DQ，摇身一变就成了伙伴，从此两个品牌之间不再有比如说发售档期带来的无谓消耗。你方唱罢我登场，我演完了又轮到你……这可真苦了其它很多厂商，相信他们的日历上不仅要标上点儿假期节日什么的，还要额外注上DQ和FF的发售日，好让自己的作品躲开走。DQ最新的第八作目前日本本土销量340万，而且这一作是计划推出美版的，凭借此前SQUARE打下的营销渠道，以及这一作大大改良、更贴近大众口味的画面风格，相信在北美也会取得不俗战绩。

王国之心 Kingdom Hearts 系列



这是个很厚道的游戏，救主于存亡危难之中，恐怕当时的SQUARE也没有预想到这个游戏会把自己从火烧眉毛的境地中解救出来。王国之心国际版日美共售出了约255万套，其中竟有220万出于美国，看来这个口味真是投对了地方。从此王国之心一战成名，俨然达到了会社中不输于FF和DQ的受重视地位。它在GBA上的作品总战绩为83万套，是GBA上最畅销的第



三方RPG（说实话这不能算RPG）。现在未发售的2代也是备受关注，相信它在美国所能刮起的旋风要比日本猛烈得多吧。

星海传说 Star Ocean 系列

有FF和DQ在前，其它RPG最多也只能靠二线。星海传说就处在这样一个地位上，每一作也都保持在中等销量的样子，名声还算响亮。游戏的特点主要在于庞大的收集要素和强调动作性的战斗系统，说实话这在吸引了一批人的同时也拒绝了一批人。当初3代的反复跳票延期发售也相当影响了它的销量，现在星海的头顶上压着一堆更重头的品牌，负责其开发的TRI-ACE又不声不响地跑去做了“异兽传说”，看来这个系列的前途并不乐观。

开创魄力

如果放在数年前写这篇东西，固然我们不会把SQUARE和ENIX放在一起说，但相信还会提到很多其它系列作品，比如浪漫沙加，又比如前线任务。目前这些游戏不能说消亡了——零零散散的还在出，但引起的关注程度比之当初的繁华时期可就差得太远了。当时的SQUARE不知出于什么原因开始独重FF，自信心过于膨胀的它最终被自己的一棒子（FF电影版）当头敲回了现实，从那时起它就更加谨慎起来，而曾经的ENIX也是以稳重著称。两家公司合并之后比较频繁地在那里炒冷饭，从“魄力”这一点上来看，实在是有所欠缺。当然这也怪不了SE，日本业界不甚景气的现状摆在这里，它没必要犯险把自己往泥沖里推。不过SE也知道事物要发展，没有新东西是不行的，所以代理发行不失为一条路子——一旦发现推出了有品质的游戏，就可以继续打造它，对谁都有好处。但可惜的是目前代理的“龙背上的骑兵”系列，如果你说它世界观设定深奥、宗教色彩引人入胜，那我没话说；但它毕竟是一个动作游戏，可1代在动作力度和手感等方面的表现实在是令人挠头，难道真应了前面所说的话，就算是代理也不肯丢了自己“动作苦手”的牌子？

看起来说偏了，其实不然，有没有魄力不只要看又扔进去了多少钱、又推出了几部新作；肯不肯、能不能，以及敢不敢跳出自己目前固有的圈子也是魄力的一种表现。无论是从游戏系统还是氛围设定上来说，SE目前的主要作品还是RPG要素十分浓重，个人认为这一点上有待于进一步向多元化的方向发展。

其实FF电影版失败的一个原因就在于，它带着设计RPG游戏剧本的惯性去做电影，结果整个故事变得混乱且晦涩，适合在游玩中体会的故事与让人看两个小时的故事完全是两个概念。从这个教训来看，如果现在的SE能够自由掌控自己的“RPG惯性”，那它将会有更深远的发展。SQUARE - ENIX应该是最具浪漫主义色彩的公司。

KONAMI

综合实力

KONAMI是典型的多元化多方向发展的软件商，其实去它的官方主页看看就会发现，它所经营的业务范围甚至远不止游戏这一块。

KONAMI给人的印象是一个很灵动的商人，手中的牌不乏精品，同时总体无论在数量和类型上都铺得比较广。它涉足的游戏类型从RPG到ACT到AVG再到运动领域，每个方面都有不错甚至十分优秀的建树。K社在2002和2003两个财政年度的营业额都高居日本纯软件商的首位，其中2002财年为2450亿日元，2003财年为2734亿日元。

作为老牌软件商之一，一路跑到现在并没有显出疲态和暮色，相反倒是精气神儿十足，这使它的企业品牌形象也充满了朝气和活力。

权力支配

实况足球 WE 系列

这恐怕是电视游戏领域里最流行的运动游戏了，7代（含国际版）的全球销量达到了450万套，如果说还有什么欠缺的话，那也是因为美国人似乎天生对足球不是很感冒。而在我们身边，实况WE系列绝对是玩家司乐时最常见的选择，各种级别规模的竞技比赛中一般也少不了它，实在是流行到耳熟能详。KONAMI的敬业之处就在于，同样是22个人1个皮球，它每一代都在做细致认真的技术和平衡性调整，整个系列是一种蓬勃向上的发展势头。

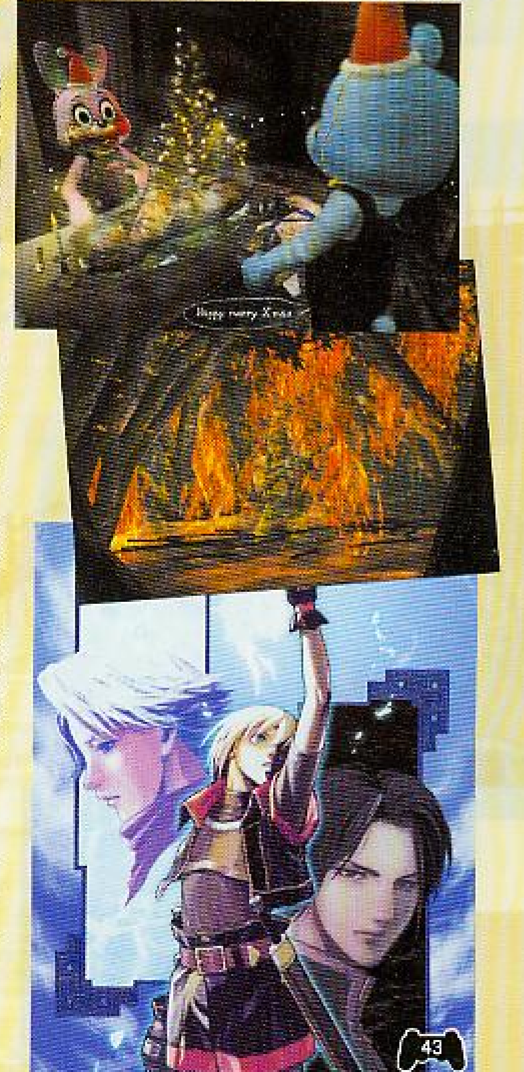


合金装备 MGS 系列

这个系列相信也不必多说，小岛秀夫一手打造起来的作品现在在国际上也有响亮的知名度。很多从次世代开始接触游戏的玩家可能都是从MGS1开始了解合金装备的，但其实这个系列很有年头儿，只不过那之前系列的名字都只是“Metal Gear”而已。小岛以自己精巧的剧本构思和表现力极强的镜头语言的运用，赋予了MG系列新生。看上去只是标题加了一个“Solid”，但其内容和表现方式都已经有了革命性的进化，从此带动了谍报潜入类游戏的风潮。此前即使是受到批评的2代，在日美两地也取得了合计280万套的优秀成绩，这次的3代是叫好声一片，相信等最终销量统计出来后我们会进一步认识到它的实力。

寂静岭 Silent Hill 系列

对于这个系列，不要指望它会有怎样惊人的销量，但其深奥晦涩的世界观以及在心理层面上表现力赢得了很多人的青睐和喜爱，目前俨然已经成了这一类型的代言和领跑者。寂静岭讲述的是宗教和人心的故事，在一片混乱和无序中反映出人类内心真实的迷茫。系列的艺术性在2代达到了一个无可比拟的高度，而3代则延续了1代在宗教方面的浓重色彩，虽然系列第4作饱受批评，但寂静岭毕竟是从当初一堆所谓“生化跟风”游戏中脱颖而出的优秀作品，所以未来的第5作素质将会怎样，还是很值得期待的，只是这一次千万不要再外包出去就好……



幻想水浒传 GENSUI 系列

不得不说，幻水系列是在走一条下坡路的。曾经堪与一众RPG比肩的作品已渐渐开始沉寂。新作推出后有人玩，有人不理……然后也就这么过去了，几乎留不下什么话题。虽然现在并不像上个世纪90年代，那时的日本市

场基本是RPG✕✕✕✕✕✕✕✕✕✕手里没有个像样的RPG是不行的；尽管当前RPG的重要性不再是那么夸张，但仍然有着举足轻重的地位。KONAMI不会轻易地放掉这个牌子，以K社的实力，值得我们拭目以待。

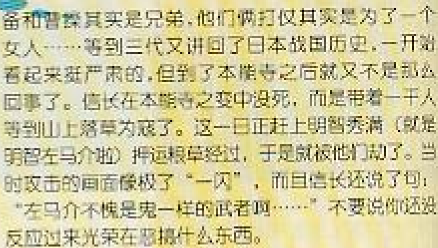
恶魔城 Castlevania 系列

有着悠久历史的游戏，不过虽然在我国的人气很高，实际上在日本的受关注度也就维持在一般的水平。被我们奉为神作的“月下”，在日本的销量也就是普通，口味差异大得古怪。

游戏王 YuGiOh 系列

或许你会很疑惑，这个游戏还要说它做甚？确实，我们身边玩这个系列的人是太少了，可是不要忘了人家游戏是做给世界的。“游戏王”系列2003年度全球销量501万套，是风靡美国的作品。从这个牌子身上，KONAMI也赚了不少钱呢。





开创魄力

KONAMI是一家有胆识也有资本做出创新的厂商，只是它一般不肯轻易这么干，因为它同时也是一个精明的商人。它会在系列作品中不断做出调整，但却不会经常打出完全原创的新牌。不过一旦有创意却很有可能会是新奇十足的点子，比如“我的太阳”。

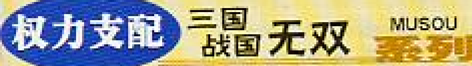
但最近的“纳米破坏者”这个游戏实在给人以“惊喜”——作为一款KONAMI本社开发的游戏，竟然可以差到这种程度，也确实令人大跌眼镜。

KOEI

综合实力

以前要是说起光荣，恐怕一般也只会浮现出“有年头儿”这个印象。因为一是它时间确实够长，二则是因为它是做历史题材类游戏专业户，而且基本都是战棋SLG的类型，于是一个显得慢慢悠悠，熬年头儿熬资历的“光荣”形象也就这么产生了。但无双系列的横空出世转眼就把那个显得有些老迈的形象彻底打破，虽然那些策略类型的游戏仍然还在做，但相信这么说谁都不会否认——KOEI做到了彻底且成功的转型。

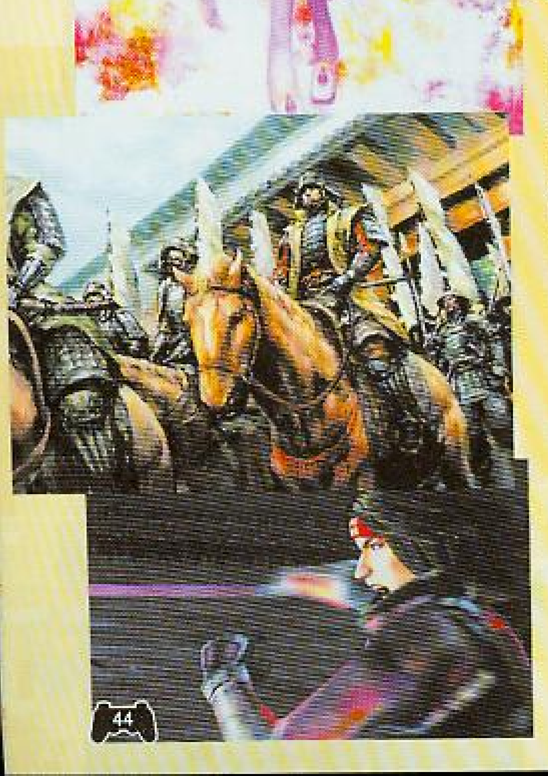
以前的光荣最多只是算二线厂商，甚至搭上这班车都有些吃力，但现在摇身一变已经是可以挤身于一线行列的软件商了，没办法，无双系列太赚钱。2002和2003两个财政年度KOEI连续成为日本获利率最高的游戏厂商（含硬件商），不论是真三国无双还是战国无双，动辄就上百万的销量令人不得不服。KOEI和OMEGA小组的知名度越来越响亮，会社的地位也日益提升，已经具备了硬件厂商的主要即阵力量的实力。



权力支配

三国 战国 无双 MUSOU 系列

还用多说吗？从二代开始（其实一代的最终销量也很不错呢）就几乎每作必过百万的游戏，日美销量加起来的话甚至有逼近两百万的时候。唯一的特例就是“真·三国无双3 帝国”了，但它的销量不高相信一开始也就在KOEI的预料之内，因为本来就属于试验性的作品，本身也没有投入很多的精力和资金，所以也就谈不上失败。总体来说，无双系列一直是大红大紫的身家，是次世代主机上累计销量最高的动作游戏系列。它带动了动作游戏的复苏，更是确立了现代动作游戏的一种基本框架，如果说现在无双游戏的跟风作品这么多，不如说是不跟风也不行——它已经找到了一个相对来说目前最佳的处理点，其它这种“割草”游戏如果想要做得好则不得不借鉴。



决战 KASSEN 系列

这个游戏出了三作，算是光荣把之前就拿手的战略成分同无双的大场面动作加以融合的作品。当然第一作中我们对于动作场面还只是看而已，但到了第三作，里面的作战方式分明就是无双系列的骑马打仗版。说起来系列三代中最值得一提的其实是KOEI的恶搞精神得到了充分发挥：二代里面把三国历史改了个乌烟瘴气——刘备和曹操其实是兄弟，他们俩打仗其实是为了一个女人……等到三代又讲回了日本战国历史，一开始看起来挺严肃的，但到了本能寺之后就又不是那么回事了。信长在本能寺之变中没死，而是带着一千人等到山上落草为寇了。这一日正赶上明智秀满（就是明智左马介啦）押运粮草经过，于是就被他们劫了。当时攻击的画面像极了“一闪”，而且信长还说了句：“左马介不愧是鬼一样的武者啊……”不要说你还没反应过来光荣在恶搞什么东西。

其实这样的轻松处理也未尝不可，本来我们也不是指望通过它去读史，而且在这些恶搞情节之外，决战系列的游戏乐趣还是不错的。

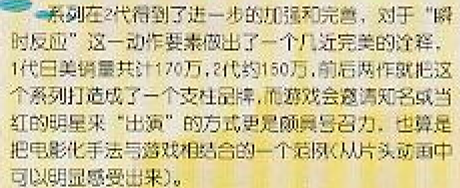
除此之外就是很多比较老牌，从很早以前一直延续到现在的战略游戏了，比如三国志系列、信长野望，以及太阁立志传。这些游戏虽然受众有限，但可购买群体也就比较稳定，一直是在中规中矩地发展。

开创魄力

无双系列的诞生本身就很具创新精神，但可惜的是光荣似乎开始习惯于躺在上面睡觉，并开始拿它当骗钱的工具。这次的4代就目前的情况来看，感觉有一些蓄意而为的欠缺。比如没有任何护卫武将以及自创武将的编辑系统，hard下几乎谈不上难度，而修罗下更多的是依靠提升敌人的攻击力来制造难度，敌方的AI则实在有些差强人意。难道这些东西都是要等到猛将传再做出调整吗，或者是根本从一开始就计划好了要留给猛将传做卖点？如果是后者，我实在要不惮以最坏的恶意来推测KOEI了——分明是把一个东西卖两份儿的钱。其实以前的猛将传也有这种嫌疑，但这次蓄意一分为二的意图也太露骨了。KOEI你不会真的以为玩家会一直默许这种骗钱行为吧？那个只是宽容而已，有没有想过市场心理饱和度到达承受极限的时候会有什么后果？个人看来目前的无双渐渐趋于追逐眼前的利益，进取的魄力已经被消磨掉了好多，这无异于饮鸩止渴。拿这次4代的Treasure Box来说，连豪华版居然也分版本了……分为“一般”的豪华版和“special”的豪华版，光荣啊光荣，真的，说你什么好呢？



CAPCOM



综合实力

这几年来关于C社的负面新闻接连不断，CAPCOM的脸上也不知被抹了多少花里胡哨的颜色，这些信息堆在一起，恐怕会令人觉得CAPCOM只剩一个摇摇欲坠的空架子了吧？其实不然，C社的开发实力还是相当强的，这一点从最近的生化4以及恶魔猎人3上都可以看出来。游戏在经历过低迷之后还可以再度振兴，这实在不是一般人可以做得到的。仔细想一想，CAPCOM手里攥着的知名品牌真的是很多的，而且不少都是近些年才打响的牌子，其开发实力可见一斑。

可惜俗话说屋漏偏逢连雨天，会社状态低迷偏又赶上日本业界不景气，但即使如此，我们绝不可小视这个格斗和动作游戏老本家的实力，它打拼了这么多年绝不是靠运气混下来的。在经过了一段时间的紊乱之后，可以看出它最近又有了起色，销量暂且不谈，但近期的一批游戏均体现出了十足的诚意。

权力支配 生化危机 Biohazard 系列

现代动作冒险游戏的奠基之作，同时也可以说由于这个调子定得太高了，所以在过去的几年中呈现出了一种萎靡下滑的趋势。这种趋势不只体现在销量上，也从风评中表现了出来：系列各作的素质不能说是一路下滑，但确实缺少变化、游戏乐趣的获得上流于平庸。

但所有这些欠缺只到四代为止。

生化系列正统的第四作以极大的勇气和革新的诚意跳出了原来的框框，焕然以一种全新的姿态呈现在我们眼前。

4代推出后深受玩家的认同和好评，尤其是在欧美各大游戏媒体和网站上均获得了极高的评分，重振了生化的声望。但令人比较费解的是，目前生化4的日美合计销量约在60万套上下，而之前生化1重制版的总销量约是74万，生化0的销量则在85万上下。即便4代最后的累计销量会接近或达到100万上下，也实在是有负于它的素质。这个世界，到底怎么了……

街头霸王 Street Fighters 系列

这本来是最辉煌的品牌，但在多年以前的"街头霸王Ⅲ 3度冲击"后就再无新作。然而从后来推出的不少合集和移植版之类的东西可以看出，很多人从来也没有忘记这个为他们缔造了无数美好和激情的游戏系列。这个品牌，始终都是叫得响的，尤其是这最后一作街霸33，堪称2D格斗的典范。现在看起来，CAPCOM当时把街霸戛然而止，是不是也有些激流勇退的意味？

鬼武者 Onimusha 系列

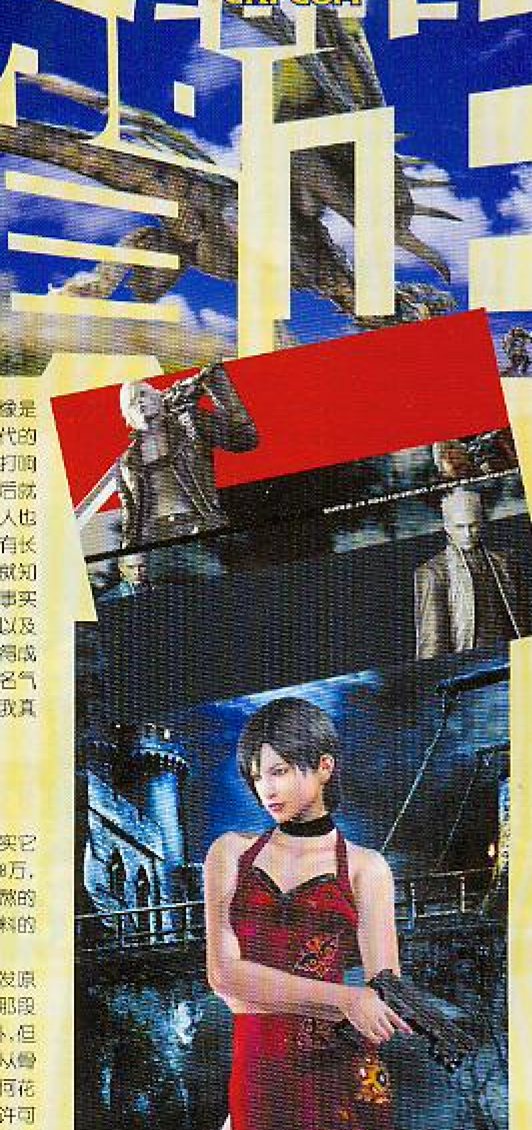
1代是继生化后的百万级作品，而且是一款完全原创的游戏，不得不佩服C社的开发实力。它由于操作移动方式以及画面处理等方面的相似，一开始也被贴上了"类生化"的标签，其实那个时候只要是带着AVG色彩的游戏，似乎都难逃生化的阴影。但实际上多玩一些就会知道，鬼武者在动作方面的确有着独到的表现。

系列在2代得到了进一步的加强和完善，对于"瞬时反应"这一动作要素做出了一个几近完美的诠释，1代日美销量共计170万，2代约150万，前后两作就把这个系列打造成了一个支柱品牌，而游戏会邀请知名或当红的明星来"出演"的方式更是颇具号召力，也算是把电影化手法与游戏相结合的一个范例（从片头动画中可以明显感受出来）。

可惜的是系列到了3代似乎难逃常见的"2代最高"的宿命，走上了下坡路，这无论是从销量还是评价上都可以看出来。3代日美总销量只有近80万套，这个成绩虽然比起其它很多游戏来已经是相当不错了，但这是鬼武者。CAPCOM下了大力气采用全3D引擎开发出来的作品，相信对它也寄予了厚望，但这个结果可以说是令所有人都失望了。

恶魔猎人 Devil May Cry 系列

如果说鬼武者最初是有些冤枉地被扣上了"类生化"的帽子，那么恶魔猎人的首作则确实是由生化衍生出来的了。DMC1（当然当时不会是Devil May Cry这个名字）当初就是作为生化的新作而开发的，但做到后面却发现融入了太多创新的想法以及同生化世界观格格不入的要素，已经不适合冠上"Biohazard"这个名字了。于是一个全新的游戏系列就此诞生，DMC首作即突破百万，全球最终达到了160万的销量，这真的令人不得不再次感叹于CAPCOM灵光一现的创造力和深厚的技术实力。那个年头儿，似乎CAPCOM要打造一个品牌就好像是吃蛋糕一样轻松的事情。然而风水轮流转，系列2代的素质实在是有辱众望，销量也颇不如前，一个一炮打响的牌子似乎要在它的第二作就踏上下坡路。这之后就赶上了CAPCOM跌跌撞撞的大凶日子，似乎很多人也就对DMC系列丧失了期待的心情，这实在是一个有长时间延续效应的要命事情——看看3代目前的销量就知道了，不超过20万，竟然比之2代都甚为不如。但事实上玩过游戏就能感受到，这一作的制作用心程度以及最终素质都是很不错的，堪比1代，但偏偏就是卖得成绩太打击人。看看C社最近推出的两部新作，要名气有名气，要质量有质量，但销量就是不如人意，我真的忍不住还要再问一次，这世界到底怎么了……



洛克人 Rockman 系列

这个游戏在国内也属于受众小的类型，但其实它在国外有着很高的人气。洛克人EXE4销量共计118万，是GBA上最畅销的第三方软件。在CAPCOM最难熬的那段日子里，很大程度上还是靠着洛克人出乎意料的大卖坚持过来的。

开创魄力

CAPCOM其实一直是在努力开发原创作品的，除了会社在难熬的那段日子里做了一些稳腰和让步之外，但现在我们又能陆续看到很多全新的游戏名目，C社从骨子里透出的专业精神，的确令人敬佩。但无可奈何花落去，现下的很多努力竟然得不到该有的回报，也许可以说CAPCOM是在为自己早些时候欠缺考虑的举动以及质量不如人意的作品买单。但说真的，这笔帐，它已经还清了，不知CAPCOM何时才会获得原谅。



NAMCO

综合实力 NAMCO是一家可以用"很踏实和厚道"来形容的厂商，属于做东西比较用心的类型，手中的品牌游戏也有很多，虽然缺乏一些惊人之举，但相对稳重的风格也铸就了一种令人可以信任的公司形象。虽然不敢说出品的游戏必属精品，但起伏也不至于很大。

但走得久了都有累的时候，NAMCO最近的步伐也开始显得沉重起来，不知是不是沉稳内敛的风格累积得久了，对自己也造成了一种包袱和压抑。

权力支配

灵魂能力 Soul Caliber 系列

这绝对是3D刀剑类格斗游戏的No.1了。从它的前身"魂之利刃"算起，每一作都有着不俗的表现。比较有戏剧性的是2代，在日本市场三个平台的总销量加起来也是惨不忍睹，但其在美国却是预想之外的大受欢迎，PS2版售出了70万套，而XB版也有60万套的销量。

铁拳 TEKKEN 系列

在格斗游戏环境不景气的今天，铁拳系列也呈现了下滑的趋势，而实际上也不得不说，很大程度上它的风头已被掩盖在同是3D FTG的VF之下。当初的系列最高作"铁拳TT"达到了日美共计180万的最终销量，但那之后的4代在玩家中很是受到了争议，以至于现在的5代究竟素质会如何，恐怕也只有等时间来给出答案。

山脊赛车 Rage Racer 系列

又是一个不见昔日辉煌颜色的作品，当初是堪与GT系列比肩的游戏，但现在GT日趋红火，山脊系列却从很早之前就走入了低迷，甚至一度不甚受到关注。不过PSP上推出的这一作算是找回了一些当初作品的感觉，永濑丽子的复出则更是令人怀念不已，看来真是过去的才是最美好的？

传说 Tales 系列

虽然名字中都有"传说"二字，但基本上各作间都是相互独立的作品。前面说过了，在FF和DQ的面前，其它一切RPG最多也只能是二线，那么传说系列的表现算是二线里很突出的了。系列的最大特色在于它的线攻击系统，颇具格斗对战要素的战斗对即时反应也提出了相当的要求。游戏允许多人一起操纵也属于RPG中不多见的设定。

传说作品现在似乎已经成了NAMCO的当家花旦，这边厢"神乐"、"复活"连出，那边又忙着复刻"永恒"，而且新的传说游戏也已显露端倪，NAMCO看来围绕着传说倒是忙得不亦乐乎，但它真的打算指定这一棵树了吗？倘若如此，曾经的SQUARE就是前车之鉴。

异度传说 Xenosaga 系列

曾经的"异度装甲"系列的延续，游戏的开发团队是当初从SQUARE手中买来的。对于这个游戏，喜欢的人会很赞赏它的深奥设定和复杂的故事结构，但对于更多人来说，它恐怕是显得过于晦涩和玩深沉了。当初SQUARE出让这个开发小组的原因之一就在于他们太能烧钱了，开发费用投入极多、制作周期拉得极长。我有些想不通NAMCO为什么要买下这个小组，难道是觉得自己手里的RPG品牌还不够充分？

开创魄力 前些年的NAMCO曾经展示出了相当的"专业精神"，在财政状况一直不好的情况下仍然坚持原创作品的开发。比如"SEVEN 莫尔莫斯骑兵队"和"维纳斯与布雷斯"这两作，其战斗系统上显示了颇具创意的革命精神。但这段时间以来不知是它终于有些吃不消了，还是脑筋终于变得"活络了"，总之这种原创的势头已经消失得几乎无影无踪。正如上面所说的那样，咬着传说不松口成了近期NAMCO的典型特征之一。







TECMO

综合实力 同前面提到的所有公司一样，TECMO也是一家有历史的厂商，但可惜岁月的积累却并没有在它身上留下太多的痕迹，TECMO始终难以跻身于一流厂商的行列。它更像是一个有些投机的商人，身上散发出来的商业气息有时显得是那么赤裸裸和浓重。但走商业路线也是需要技术力做基础的，说老实话TECMO的技术实力比起其它那些老牌厂商来说确实有差距。

另一个比较有趣的现象就是在很多赤裸的商业气息之外，TECMO也可以做出艺术造诣很高的游戏来，这真是一家令人有些捉摸不透的厂商。

权力支配

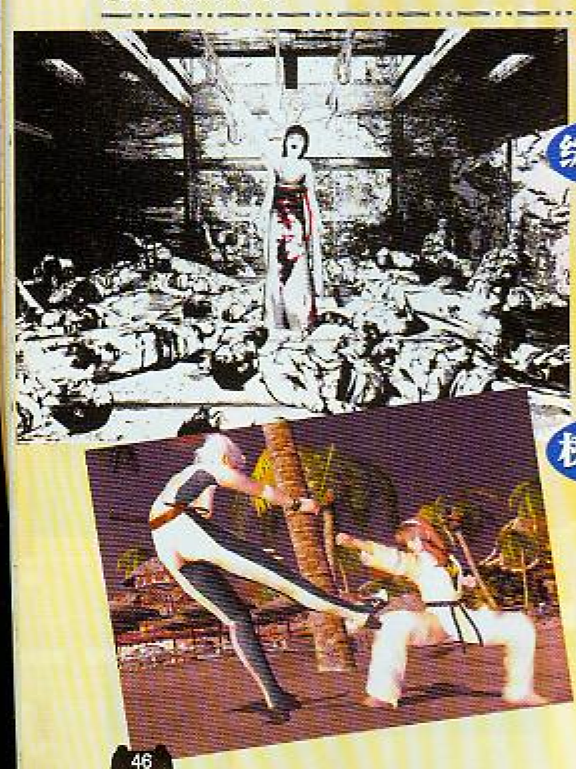
死或生 Dead or Alive 系列

这个系列话说多了难免就会提到它的商业气息，什么打擦边球啊之类的东西——这些话实在是说滥了，也被大家听滥了，再说完全是废话，相信也会令人厌烦。其实存在的就是合理的，DOA做成这样也算是独创了一种风格。3代的日美总销量达到了110万，是XBOX上最畅销的格斗对战游戏，从这一点上来说它就是成功的。不过比较讽刺的是DOA极限沙滩排球，这款更是直接地强调欣赏美女的游戏在经过如火如荼的前期宣传后，最后一共才卖了25万套，看来既然是游戏，"玩"的要素还是一定要有的。

零 ZERO 系列

这是一个由TECMO构筑的很地道的和风世界，阴沉到自然，恐怖到优雅。作品完全体现出了典型的日式恐怖氛围，游戏整体从一而终，把这种格调表现得淋漓尽致。在恐怖类型游戏又开始渐显沉默的今天，零系列已经成为了其中一抹不可缺少的亮色。不过当然对于玩家来讲，这是一张好牌，但对于厂商来说它却不如人意——其销量、尤其是第二作红蝶的销量，实在与其优秀的品质形成了强烈反差。

开创魄力 现在的TECMO确实没有很多的资本去追求什么原创。它本来可以说是一门心思傍着微软的，结果却依然没有为XBOX在日本的推广做出什么贡献，现在似乎是已经被"抛弃"了。现实的情况使得它必须优先考虑自己手上的现有资源，曾经的"苍魔灯"和"影牢"都是很受好评的作品，现在事隔多年，影牢2在不声不响之中就公布了出来，发售日在即，确实是比较令人期待的。很希望以TECMO的精明头脑可以做出更大的成就。



无双系列武器溯源



这期为大家介绍战国LV5武器的来源，所有LV5武器都源于日本神话，从天地初成到神武天皇东征平定整个日本，精彩绝伦的动人传说，等待着我们去领略，那么出发吧。关于全文的结构，每把武器的神话剧情前后是联系着的，全文是一段完整的神话故事。

三贵宇津皇子



寄宿着日本神话中三柱神之力的三节棍。

东瀛神话中记载，在天地初成之时，形成了一片苍茫的天高原，后在天高原诞生了三位最高的主神,合称为三柱神,分别是众神之首、天之御中主神；掌管生命之源的高御产巢日神；掌管黄泉之国的神产巢日神，三贵宇津皇子就是指的这三位，接着又诞生了宇摩志阿斯诃备比古尺神和天之常立神，他们五位都是没有性别，而且不会现身的日本最高神，后来又诞生出一级级的下级神，其中就包括了伊邪那岐和伊邪那美等"神世七代"。

天之琼锋



伊邪那岐和伊邪那美创造日本大地用的神矛。

日本原本是一座漂流在汪洋中的小岛，没有根基，四处漂流，于是五主神派了一对下级神，伊邪那岐和伊邪那美去为日本岛打一个根基，使之固定，不再四处漂流。他们两人站在天之浮桥上，拿着长矛，在汪洋中劈波斩浪，让海水在日本岛的下方成漩涡状旋转，再拔起长矛，施展神力，让从长矛的矛尖滴下的海水，凝聚成了日本岛的根基，这个岛又称为淤能基吕岛，这把日本的定海神针就是前田庆次的LV5武器——天之琼锋。

意富加牟豆美



爱染明王所持的清明神弓，寄宿着伊邪那岐黄泉平坂击退亡灵之仙桃神力的镝箭。

伊邪那岐伤痛欲绝地来到黄泉之国找自己的妻子，但伊邪那美却不愿见到自己丈夫，因为她已经吃了黄泉国的饭食，外形不再像以前那么美丽，伊邪那岐强行闯进妻子的房间，看见伊邪那美全身是蛆，半人半鬼，面目全非，顿时吓得心惊肉跳，撒手便要舍她而去。伊邪那美遭到丈夫的抛弃爱恨交加，恼怒之下便与丈夫决裂了，并派出八部雷神追杀伊邪那岐，伊邪那岐用十握剑击退了八部雷神，接着伊邪那美又派出女鬼进行追击，伊邪那岐用自己头上的黑发卡扔到地上，变成了葡萄树挡住了她们。伊邪那美只有派出了王牌，黄泉大军追杀伊邪那岐,伊邪那岐一边砍杀如潮水般涌上来的黄泉大军，一边急忙撤退，一直被追到黄泉的边界平坂，这时，伊邪那岐看见坂下有棵桃树，于是从桃树上摘下几个桃子，等黄泉军追到时，便将桃子打向他们，看到桃子飞来，黄泉军慌忙逃了回去。伊邪那岐命对桃子说："你们有灵性，能驱鬼避邪，以后黎民众生遇到危难时，就刚才帮助我那样，去帮助他们吧！"于是赐给它们名号叫意富加牟豆美，意为大仙桃神，是仙福之神，今川义元的LV5武器——意富加牟豆美就是一个镞铜，外形很像桃子，最后伊邪那美亲自出马，追杀而来，伊邪那岐只有用千引石堵住了黄泉入口，两人互对千引石发誓，表示正式决裂。

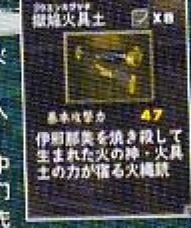
蛭蚝



蕴涵伊邪那岐和那美的第一个孩子蛭蚝诅咒之力的义肢。

伊邪那岐和伊邪那美凝聚海水，使其成为日本岛的支柱后，在岛上架天柱，建起了八寻殿，开始了幸福的生活。某天两人在宫殿中围绕着庭柱漫步，在无形中相遇，相互凝望对方，伊邪那美先开口说："好英俊的男人"，伊邪那岐说："好美丽的女人"，于是两人相爱，后来诞生了一个爱的结晶，取名蛭蚝，此乃浓姬的第5把武器的来源，结果蛭蚝是一个畸形儿，长到三岁，两足瘫痪，不能起立，这时就和浓姬联系，浓姬的武器就全部是义肢，LV5武器就是以蛭蚝来命名的。

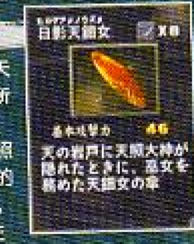
狱焰火具土



寄宿着烧杀伊邪那美的火神火具土神力的火绳铳。

伊邪那岐、伊邪那美二人诞下的第一个孩子是个畸形，他们很伤心，于是向天之御中主神问其缘由，主神告诉他们原因是在他们相遇时，女的先开口说话了，所以诞下了畸形儿。二人回到八寻殿，再次在宫殿中围绕着庭柱漫步，这次两人相遇时，伊邪那岐抢先说："好美丽的女人"，伊邪那美再答道"好英俊的男人"，于是两人终于诞下了正常的孩子。可惜造化弄人,美好的生活一去不复返，伊邪那美在生火之夜艺速男神的过程中因为被烧伤不幸去世,离开了伊邪那岐。这位火之夜艺速男神就是杂贺孙市的LV5武器狱焰火具土的原形，伊邪那美去世后,伊邪那岐悲恸异常，整日以泪洗面,将妻子埋葬后,就用自己的配剑"十握剑"砍死了火之夜艺速男神。最终抑制不了自己的感情,于是决定独自往黄泉之国找伊邪那美。

日影天钿女



寄宿着从天之岩户请出天照大御神的天宇姬神舞蹈时所持的宝伞。

素戋鸣又特去向姐姐天照大御神辞行，由于须佐之男的力量太过强大，去天高原时，弄得惊天动地，天照以为须佐之男是来攻取她的领地的，于是做了万全的防御准备，没有听取建速须佐之男的解释就和他发生了冲突，经过数回合昏天暗地的决斗，建速须佐之男以强大的战斗力，胜了天照大御神。天照大御神被其惊人的破坏力吓坏了，于是逃到天之岩户，紧闭上了天石屋的门，躲藏起来。照耀整个世界的光辉都来自天照大御神，她这一躲藏起来，使得整个天高原变得一片漆黑，群魔出来乱舞，邪神开始肆意破坏，众神只好商议去想办法请回天照大御神，他们先分别造出了八咫镜和八尺琼勾玉，然后让长鸣鸟去天香山衔回真贤树枝，吊挂八咫镜和八尺琼勾玉，再让天手力男神躲在天石屋门旁，最后让天宇姬神，又名天钿女，手持神伞，跳起裸舞，众神看了天钿女的装束后，都认为是哗众取宠，一起取笑她，天照大御神听见笑声，隔门问是怎么回事，天宇姬神对天照大御神说有比她更尊贵的神来了，大家在迎接，天照大御神又气又惊讶，于是开门看看是谁，看见八咫镜里面的自己，问道："这位是谁，她难道比我还尊贵？"这时躲在天石屋门旁的天手力男神，趁机将她拉了出来，天照大御神出来后万物受阳光普照，都恢复了生机，这位裸舞请神的天宇姬神天钿女舞蹈时所用的神伞，就是阿国的LV5武器——日影天钿女。后众神商议将开罪天照的素戋鸣赶出了天高原。

炎枪素戋鸣



寄宿着日本传说中破坏神素戋鸣之力的烈炎神枪。

伊邪那岐逃到筑紫岛的日向国桔小户的阿坡岐原，在河里沐浴，洗去污垢，衣服化做了十二位河神，而后洗左眼化为天照大御神，并让她去统治天高原；洗右眼化为月读神，让他去统治夜之国；最后洗到鼻子就化为建速须佐之男，即日本传说中的破坏、狂暴之神——素戋鸣尊，让他去统治海洋，这就是真田幸村的LV5武器——炎枪素戋鸣的名字来源，炎枪是指幸村所用的是炎属性的十文字枪，建速须佐之男素戋鸣尊本性逆天,又非常思念母亲伊邪那美,于是决定去黄泉津国见她，首先去向父亲辞行，伊邪那岐听后十分恼怒，痛斥了素戋鸣，然后隐于尘世不再露面。

下期将会继续为大家叙述本文的后半部分，在素戋鸣被赶出天高原后智斩八俣大蛇，大和神系和出云神系的争斗，神武天皇东征平定全日本等精彩传说中完成全部LV5武器的起源介绍。

□文/七曜逆鳞者 责编/小沛

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之踏上水木之路篇

接着先前的路我们继续前进，本回为大家介绍凶恶的女妖青女房、颇具恶搞水准的草鞋怪和讨人喜爱的好妖怪豆腐小僧。

NO.13 青女房

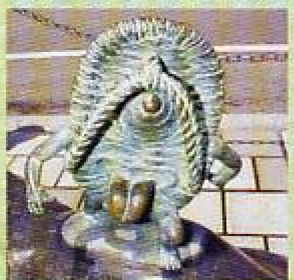
首先是第13号妖怪青女房，是一种有着满口黑齿的蓬头女妖，专吃人类，具有高危险性，主要分布于京都一带，经常于那些幽暗的旧屋子中出现，并随时拿着一面镜子。其实关于她的身世和传说，反而是相当凄惨和值得同情的。青女房，あおにょうぼう，又作青女坊，在这里"女房"也可等于"女坊"，尽管各自的字面意思相差很大，但在这个关于青女房的传说上，这两个词却是一致的。"女房"的本意就是妻子，而"女坊"大家都知道是女和尚，也就是尼姑吧，而"青女房"更多的都指的是未婚妻。这个传说中的这位女性她本身曾是皇宫中（主要指皇后所管辖的后宫）被给予的较高权位的女官，地位高于一般的宫女，有点类似太监总管这样的官职吧。其在入宫前就已与人订亲为妻，但因为不得已的情况下而被招入宫中，但与对方共同承诺，将来出来后二人还要继续在一起，其未婚夫也答应会一直等着她。后来入宫后，她从最低层的宫女奋斗到了女官的位置，就是为了有朝一日能尽早地能离开然后再嫁给自己一直朝思暮想的那个他，成为其真正的妻子。终于，离开皇宫的时候盼到了，她欢喜地跑回那个他们未来的家，却发现这里早已成为无人居住的破落的旧房，但她还是愿意相信他会回来，于是就一直坐在那里等，哪怕是永远，她也愿意等下去。一直坐在那里的她，不仅头发变得蓬乱，而且牙齿也被染黑，每逢有人到访时，她就会对着镜子精心地梳妆而实际上却是在窥视着对方是不是以前与自己订了婚的旧情人，倘若不是的话，她便会加害对方并将其杀掉，渐渐地，随着等待恋人归来的希望越来越渺茫，她心中的怨念也越积越多，最后终成妖怪"青女房"，因其平时的孤单等待的生活也如同守活寡一般，与尼姑无异，故也作"青女坊"。所以后来的日本人就觉得由于京都是当时的都城，因此这里那些本身已为人妻但又在宫廷中服侍皇族的宫女，她们在离开或逃出皇宫后，都有可能成为恐怖的专躲在暗屋中吃人的女妖青女房。另外在《源平盛衰记》和鸟山石燕大师的《今昔画图续百鬼》卷之中卷中也都有关于其的记载。



青女房的传说和经历正是日本封建时代不合理制度所造成的悲剧

NO.14 草鞋怪

接着向前，是14号妖怪草鞋怪，ばけぞうり，顾名思义，其外形果真也是一草鞋状，鞋正中有只独眼，其脚跟处伸吐着长舌头，看起来是个相当有意思的妖怪，传说只要穿过的并且还有一些年岁的草鞋，最后都会变为妖怪。据说是因为被神附体而造成的，其对于人类的危害倒没什么，只不过谁也不愿意眼见自己家的草鞋突然变成个单眼还吐舌的怪物吧，快看看你家里还有没有旧草鞋，赶紧扔掉吧，笑。



↑在游戏中多以低级怪物的身份登场。

NO.15 豆腐小僧

接下来的是第15号妖怪豆腐小僧，とうふこぞう，其原设定还是来自于京极夏彦大师的同名作品，在水木之路上其铜像则是头戴一大竹斗笠、手端一盘可口的豆腐站在那，仿佛正在招揽客人，其实到过境港的人想必都知道就在豆腐小僧的铜像之旁就开着几家各种特色的豆腐小吃店，这生意倒真是挺会做的。从形象上来，这分明就是个可爱的小和尚，而其被归为妖怪之列，这是令很多人都感到费解的地方。在《大江户妖怪图鉴》中曾有记载，豆腐小僧是安永年间（公元1772年左右）最受欢迎也是最热门的妖怪，有关其传说的书籍在当时总是能卖得很好，但不知为什么到了明治时期后大家都突然完全将其遗忘了似的，应该算是一活在历史和记忆中的妖怪。豆腐小僧的最早出场是在安永六年的（公元1777年）《妖怪仕内评判记》中，原作者恋川春町将其描绘成约四、五岁的大头小孩，每逢夜晚其便会端着豆腐出现，送给饥饿的人吃，应该算是心善的好妖怪了，而且从不作乱为害，但他对于黄鼠狼却是相当厌恶的，一直视其为死敌。不过天明八年（公元1788），北尾政美在《夭怪着到牒》中关于豆腐小僧的描述却是截然相反的，那里面的这个大头小和尚是出家人的孙子（出家人也有孙子……?），经常在雨淅淅的夜晚出现，到那些豆腐店上进行威胁和抢劫，不过一般他都只要一盘豆腐。至于豆腐小僧的来历，一直都有两种说，其一是"事件说"，正是因为其经常会送豆腐给人们吃，因而其成为了



↑在日本，像豆腐小僧这样的"小僧"系妖怪颇受欢迎。

之后在众多的书籍和一些歌舞伎表演中的热门；而另一种说法则是"扒手变化说"，传闻以前的豆腐小僧曾是独眼怪，其经常在旧历的2月8日和12月8日这两天到村子里来，因为每次他的出现都带来瘟疫，所以大家都视其为瘟神，不过只要在自家门前挂上一竹篮，在竹篮里放上沙丁鱼和豆子，就可以达到驱魔避邪的效果，这样也能让独眼怪不敢接近。不过时间久了，其似乎也渐渐习惯了沙丁鱼和豆子，不但不害怕反而还会带走吃掉，村民们又不得不思索新的办法，后来又发现倘若将豆子做成豆腐放在竹篮里，能更令独眼怪害怕。一段时间过去了，豆腐确实发挥了不错的效果，可是，让大家意外的是在不知不觉中独眼怪又习惯了不害怕豆腐，也是如之前一样的吃起来，不过不同的是其在吃了豆腐后开始发生了变化，变得不再是那个带来疾病的瘟神，而是变得像个小和尚一样，于是村民们便给他起了一个"豆腐小僧"的新名字。尽管有以上两种说法，但较为主流的还是前一种的"事件说"，毕竟那里的豆腐小僧都是一个正面的形象，事实上在日本人心目中豆腐小僧和河童都被看作是为数不多的可以和人类结为朋友的好妖怪。后来豆腐小僧被归为和尚系妖怪的一种，与其同属一系的还有女仆妖、狸、大头小僧、独眼小僧和雨降小僧。



↑外表可爱的妖怪，对人也没有恶意。

□文/逆转A.C.E:nakazawa　责编/北斗

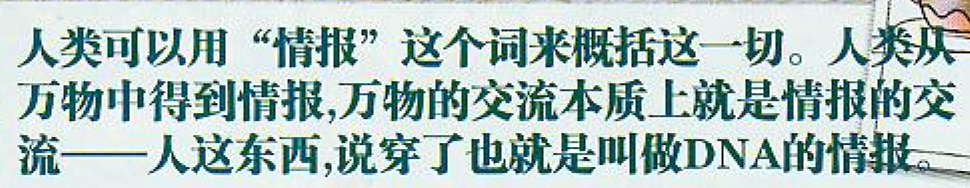
剧本评析专栏

人生活剧

清淡的开胃汤和姗姗来迟的美味主菜

□作者简介：李扬，偏爱历史，对游戏中折射出的各种文化，传说及典故很有研究，擅长对世界观的分析，对游戏剧情表述、人物性格塑造等方面有独到见解，曾在诸多报刊杂志上发表过相关评论文章。

□责编/唯夜



人类可以用“情报”这个词来概括这一切。人类从万物中得到情报，万物的交流本质上就是情报的交流——人这东西，说穿了也就是叫做DNA的情报。

□文、题图/李扬

给同一个作品写剧情评价，前后会有这么大感觉差异的，到目前为止这还是第一次。现在回想当初给数码恶魔传说1(DDS1)写剧评的时候，当时给出的评价是“准备了一堆好材料，未必就能做出可口的佳肴来。起码这个第一作的厨师手艺确是太差了。”现在来看，这个“厨师手艺确是太差”的论断是下错了。菜是好菜，只是上菜的方法太鼓噪，非要分成前后两次来上，以致于食客仅仅喝了开胃汤就以为已经吃过主菜了。

是的，就整部作品的剧情分量来说，1最多只能算开胃汤。剧本作者将整个剧本的高潮完全留给了2代，故意将1打扮成一出“二流的三角恋爱剧”，再在2里以令人透不过气来的密度一口气揭开真相。宛如一个存心制造戏剧效果的厨师，端着盖得严严实实的餐盘，在客人鼻子底下突然掀开盖子，让客人被突如其来的香味弄得食指大动。

在1的平淡和2的高潮之间制造鲜明的对比效果，如果这确实是剧本作者的目的，那么手法上的确是达到了既定的效果。但遗憾的是，游戏软件销售毕竟不是餐馆，食客可以饿着肚子继续等下去，游戏玩家却未必有这个耐心。1的平淡造成的结果是大部分人还未等到真正的主菜上来就起身走掉了。也因此最后造成的结果就是，虽然2的质量远远高于1，销量却只有1的四分之一，这可以说是咎由自取。将本来完全可以做成一作发售的剧本，分割成两作发售造成的恶果是显而易见的。如果当初不是分开发售，而是将目前的1和2合成一个双碟的游戏来发售的话……不知道现在的评价和销量会是怎样呢？

可惜世上没有后悔药。这也只能成为一个“如果”，化作叹息了。

这里需要说明一下，游戏如何分割，并不是剧本作者能够决定的。自己的心血之作被公司出于商业目的强行割裂为了两份，最后导致评价不佳销量不好，大概作者本人也会感到比窦娥还冤吧……

很值得一说的是DDS里的世界观概念。玩1的时候，感觉这游戏的世界观就是MATRIX的仿冒品——从数码虚拟世界到真实世界，标题里的“数码”二字也多少有误导嫌疑。



然而其实不是这样，DDS里真正的世界观是——万物皆由“情报”构成，压根儿就不存在所谓虚拟世界和真实世界的分别。数码空间和现实世界，其本质都是一样的。

所谓情报，是人类对于自身不断发展的，对于世界认知的定义。诸如物质可以细分为分子，分子可以细分为原子，原子可以细分为电子、质子、中子……如此无穷无尽地分下去，人类只能无限接近事物的本质，但无法直接看到事物的本质。

DDS的世界观出彩之处，并不单是将“情报”概念用以解释万物，而是将东方古老的传统哲学概念和情报概念相结合，以情报为本质来重新诠释古老宗教中的观念。比如说，佛教的生死轮回观，这里则将其本质解释为情报的回收、再生。人死并非一了百了，构成人体的情报会被大地吸收并再生，构成灵魂的情报会投胎转世（现阶段的科学既无法证明也无法否定这一点），甚至就连其他人对于死者的怀念和回忆，也成为一种和死者相关的情报被继续保存下去——就好像一台电脑报销了，但在其他电脑里留下了数据备份一样。人死了，情报并未就此消亡，而是继续循环下去，这既可以看作对于生死轮回观的重新诠释，也可以看作是对物质不灭的浪漫解释。

然而这种诠释又不是风马牛不相及的扯淡和面目全非的改编，而是把握住了内在的本质联系，以至于我看后不得不认为，这确实是古人和今人见识上的殊途同归。遗憾的是，这部分内容不方便在本文里叙述了，因为不是区区三千字能够说清的。而且，也不想把这篇剧情评论变成晦涩难懂的理论阐述。等到今后有机会再专文讨论吧。在此且以仓促有限的文字回顾品评一下DDS里故事的时间轴，看看它前后两作到底说了什么。

2000~2025年期间，地球环境逐渐恶化。植物大面积枯死，阳光开始变得有害。后期陆续开始出现石化症患者，他们的身体受到日光里有害射线的照射，逐渐变成几丁质（也就是骨头和牙齿的主要成分）失去机能，最后彻底成为石像，然后风化、崩落化为灰烬。马尔戈·丘比耶(マルゴ・キュヴィエ)夫人是第一例石化症的发现者。

这里“石化”这个现象，严格来说作者其实只是取其象征意义——石化在这里代指“人类由于自身的罪孽遭到的因果报应”。圣经里描写所多玛和蛾摩拉毁灭的一节，有善人罗得的妻子因为回头看而化为盐柱（=石化）的描写。印度史诗《摩诃婆罗多》里刻画有如核战一般的战场时，也描写了被武器化为石灰状的士兵尸体。不管哪一个例子，结果都是由于人类自身的罪孽造成的后果。DDS里也不例外，作者采用“石化”的用意也在于此。不要忘记了DDS2的宣传语是“追问业的本质”。

大学生席特（ヒート）的妹妹死于石化症，这促使他从此转向学医，立志攻克石化症。此后世界环保组织的学者安琪儿（エンジェル）发现石化症的根源在于日光中的有害射线。而安琪儿的恋人，同为环保组织学者的德比特（デビット）患石化症被隔离。石化症引起大众恐慌，害怕遭到传染的愚民开始攻击隔离病院，自古以来火就被视为净化的象征。对于缺乏卫生常识的老百姓来说，没有比放一把火烧个一干二净更彻底的消毒方法了。这之后德比特死去，安琪儿失去了唯一的精神依靠对象（原因么，因为德比特是唯一一个能够接受她天生双性身体的人），并开始憎恨一切。

世界环保组织在丘比耶夫人主持下重组为カルマ协会。在POINT136(东经136度，阿拉斯加美国HAARP天文台)，开展了和太阳之间的情报传输试验。利用HAARP天文台的巨大射电发射机阵列，向太阳发送信息，尝试改变日光中的有害成分。这个实验需要人类的意识作为信息流的核心，为此死去了18名试验者，其中有来自南美的黑人少年谢罗（シエロ）。最后唯一成功存活的是19号赛拉（セラ）——安琪儿7岁的女儿。因单性繁殖的畸形后果，赛拉的肉体老化得异常迅速，7岁看起来就已经像十多岁的少女。

仿造太阳的结构建造的通信设施EGG(巨蛋)建造成功，以此为核心扩建成了后来的カルマ都市，カルマ协会和赛拉从阿拉斯加转移到这里活动。由于终日处于交信试验中，苦闷无比的赛拉在EGG里建造了一个小小的假想空间，以身边接触的人——青年学者萨弗(サーフ)、席特、护士安吉拉（アルジラ）、已死但生前和自己要好的谢罗4人为模特，做出了和4人外貌一样的AI，陪伴自己的意识玩耍。

赛拉的小小世界被发现。军方决定将这个空间进一步扩建为培养战斗AI的战场，由此数码空间ジャンクヤード(就是1里终日烟雨的世界)建立。萨弗、席特、安吉拉、谢罗的AI在被抹消前被赛拉悄悄藏进了ジャンクヤード。

2020年，学者萨弗和学者席特发生争执，护士安吉拉开枪杀死了席特。这一幕恰好被赛拉看在眼里，由此导致了自己的意识失控，发送情报开始乱流，最终导致了惊天动地的异变——太阳黑化。阳光所及之处皆变成石化的沙漠。萨弗变为了恶魔伐楼那（ヴァルナー），杀死多人后被杀，而研究关联人员除丘比耶夫人和安琪儿外全部死亡。

丘比耶夫人和安琪儿从伐楼那的尸体上检测出了恶魔化的情报，发现恶魔化的人类可以抵御日光的照射。既然改变阳光成分已经无望，干脆把剩余的人类恶魔化，至少今后可以在日光下生存。

安琪儿将本来训练战斗AI用的ジャンクヤード当作恶魔化病毒的试验场所，向其中投放了恶魔化病毒。

为了挽救4个AI——因为对赛拉来说，这是现在世上唯一可以信赖的东西，赛拉将自己意识强行登陆ジャンクヤード，登陆的后遗症造成记忆丧失。

接下来就是DDS1的游戏序幕了。烟雨朦胧的虚拟空间内，包括主人公在内的5个AI遭到了恶魔化病毒的侵蚀，随后遇到了失去记忆的黑发少女……



小沛感觉"米花通信"的栏目定位应该宽泛一些，但凡轻松娱乐的内容都可一并收录。自开办至今，单独的游戏介绍、动画剧情小说、系列作品汇总等内容都出现在了栏目当中。而今天，小沛要引入一个话题供大家思考。其实没那么严肃，甚至有些老生常谈，读者大人们权当是饭后消遣，听听小沛的满口胡言，可有一点！别拍鸡蛋啊。

Vol.7 主持:小沛



作为时下正方兴未艾的快餐文化，商业电影、肥皂剧、流行歌曲、另类小说、商业性体育比赛以及电视游戏等，都以"快餐"形式渗透进人们日常生活的每个角落，无论是谁都躲不开，如此来势迅猛的快餐文化对于我们的影响有积极的一面，也有消极的作用。有人认为快餐文化缺乏深刻的实质，太过粗糙甚至低级的内容已经暴露出了许多不良后果。但也有人持相反的观点，他们认为，快餐文化是现代快节奏生活的产物，多元化的社会造成了文化"快餐化"的必然趋势。游戏中快餐的迹象也已经不在少数，以下就让我们一起来探讨这个问题吧。

游戏快餐化进程的是与非（上篇）

事物都有两面性，我们的观点自然不能片面。这期咱们主要从正方的立场来阐述游戏快餐文化的现象，下期为反方。

游戏快餐进行时

现在的年轻人喜欢麦当劳、肯德基、必胜客，这些都是快餐，比起大盘子大碗的中式宴席这些是小儿科，但是就势头而言却是快餐占了主流。不能说人们都喜欢快餐，有钱人肯定不屑于汉堡，更钟情于满汉全席。可是有钱又有闲的人总是占少数，能够花大钱耗费许多时间来品味美食的人只是极少数。玩游戏也一样，能够没白天没黑夜地玩大部头的RPG，而且能够反复钻研经典大作的人除了放暑假的学生和专职写攻略的人之外也就没多少人了。

而对于目前整体的文化现象，我们当然在精神上向往满汉全席，可是结束了一天的忙碌之后，浑身累得快要散架，连吃饭都快成为一种负担，自然是越简单越好。于是看看《蜡笔小新》，瞄几眼报纸头条，然后看着肥皂剧打发时间就成为了人们的生活。动辄几十个小时的长篇角色扮演类游戏很难获得LU一族的青睐，人们也懒得去反复联系高难度的动作过关，简单上手的，或是能够给人以视觉冲击的游戏逐渐成为了人们的消闲首选。每天晚上，人们把工作了一天的疲惫身躯往沙发上一扔，就开始继续习惯性地在报刊上一通扫描，希望在最短的时间内找出所有关心和不关心的事，或手握遥控器希望搜索出最能娱乐人的节目。天天都是这样的状态，你还能指望费时又费力的大餐会受欢迎吗？

快餐文化大概就是这么应运而生的。它不见得有内涵，可是它肯定有效率，也能迅速解决问题。饿了吃快餐一样能饱，它不一定营养丰富，可是也有点儿营养，然后再时不时吞点维他命药片，你还能活得挺健康。想玩游戏时拿过掌机来玩个把钟头"俄罗斯方块"，不用攻略更不用花时间练级，时间打发得差不多了，把掌机一扔，还不用找记录点，明天随时拿起来还可以继续玩。大作也不是不碰，星期天没事插上PS2或是XBOX，玩上3、4个小时也就算是没与时代脱轨。

《功夫》的思想性比《天下无贼》深吗？可是票房证明周星驰才是最大的赢家。快餐文化现在处于进行时，游戏也是。

玩家需要快餐游戏

21世纪的世界有着日新月异的变化。某日清晨，从梦中醒来，发现外界的一切都与昨夜不同的时候，我不会说："天哪！这世界怎么了？"而是会平静地告诉自己："是时候适应这个社会了。"所谓快餐文化，就是人们目前应该去适应的潮流。

电视游戏在如此的大环境下发展，其"快餐化"进程势所必然。所谓"时间就是金钱，效率就是生命"等形象化的说法，在另一方面就是要让我们的文化摆脱旧有的沉重、深奥、曲折，变得更加通俗易懂，简单易行，更为民众所喜闻乐见。我们玩家在玩游戏的十多年间一直盼望游戏能够大众化，可是待到游戏真正走向大众的时候，重度玩家们却又痛心疾首起来了，因为游戏已经不再需要太多的内涵，只为让人们得到短暂的快乐，普及的代价就是由宴席变成快餐！

现在许多重度玩家批评LU的游戏取向，说："快餐式的玩法尽选一些没什么难度，又缺乏内涵的游戏，而且玩一会儿就丢在一边，实在是亵渎游戏。"但其实仔细想一想，"正餐"也不见得就真的对游戏界的发展有多大好处。如今每年近千部游戏的推出，数量之多前所未有，精品少了吗？不见得，也许是在总数中占得比例小了，然而总数还是呈递增趋势。这是为什么？原因就在于有大批LU在工作之余开始把游戏作为业余的消遣，虽然不会深入，但是却扩大了玩家的队伍。消费者变多了，市场变大了，厂商也就有了干劲。要是每个玩家买一款游戏然后研究个一年半载，那么还有几个厂商会涉足游戏业，没利可图啊。

说着说着又扯远了，现在的玩家队伍当中大部分为轻度玩家，也就是所谓的LU。以后这一阵营还会继续扩大，说白了，就是这些人在"养活"着电视游戏业，他们的需要就是业界努力的目标。现在玩家追求的难度适中，过程爽快以及画面华丽等，在以前看来都不是一个真正玩家应该追求的境界。想当初，一款《超级马里奥》能玩两三年，而且没通过几次关。那时候谁批评过这款游戏了，还不是当作经典顶礼膜拜。今天的生活节奏以及人们日益挑剔的口味都不允许再有这样的游戏出现了。

我们现在应该这么说，游戏本身不是快餐文化，快餐文化出现后人们的口味变了，所以游戏才开始了快餐化。而且，今天的玩家需要快餐游戏，主流已经发生了变化。

存在即是合理

快餐文化乃至游戏快餐的出现，充分说明了当今生活在市场经济急流中的都市人群，再也不可能像古人那样，慢条斯理地精读"四书五经"，然后再运用书经谋生计、治天下；也不可能像现代学者那样攻经研典，以求正确地去认知一切现象，达到改造自然界和社会的目的。快餐文化所能做到的和必须做到的，就是用快节奏的工作来维持自己的物质生活，用快餐式的文化消费来充实精神、获取信息、了解社会、涵养身心。而信息时代的到来和现代媒体的发展，又为都市平民享受快餐文化消费提供了便利条件，使之逐步成为都市平民生活中不可缺少的一部分。

判断一种文化的是与非，不仅要看其是否有完美的形式、科技严谨的知识体系、超越时代的影响，而且更要看其能否为广大民众接受和认同。这听来有点像是教科书，但是自古以来，阳春白雪是文化，下里巴人同样是文化，一样存在于天地之间，难道能说是谁的存在不合理吗？《勇者斗恶龙》和《俄罗斯方块》同时存在，都是游戏只是受众不同。前者是经典游戏的延续发展，喜欢这款游戏的人大都是玩过前几代作品的忠实玩家，后者是小游戏中的典型代表，虽然一直不能跻身大作行列，却是家喻户晓。而且后者对陶冶平民所起的作用，要远远超过前者。美味佳肴、琼浆玉液，对上层人士来说，是一种享受。而干了一天活的"短衣帮"们，倚在"咸亨酒店"的柜台上，就着茴香豆热热地喝下半碗老酒同样也是一种享受。

纵观中国五千年历史，以及十几年的游戏历程。封建社会的儒家学说，向来都是以"正统"独尊。在古代，有利于封建统治的文化，以及得到官方认同的文化，即可独占统治地位。而平民文化则往往被视为"异类"，遭到野蛮地剿灭和焚毁。但是，难以理解的是在人类进入了信息社会的今天，我们的文化也出现了"正统"与"快餐"之分。在游戏界，重度玩家摆出一副"清理门户"的架式，LU我行我素却也乐得逍遥。其实都是"玩家"，怎么着不是玩啊？有必要分得那么清楚吗？

游戏的快餐化不是倒退，它的出现正是顺应了现代人的生活节奏。如果它的出现不合理，自己会逐渐走向灭亡。世间诸事，存在便是合理。





前情提要:巨终和林媛重逢后发现彼此性格对调而互相看不顺眼,现在他们正在参加野外新生军训,校长为此采用了被称为"S10"的野战模拟系统……

迟来的声明:注意,本漫画为"压缩漫画"或称"方便面漫画",碍于篇幅限制并非完整版本,请您看的时候在脑海中自由渲染,自行安排叙事节奏,您将看到属于您自己的"完全版"。

QQ:327854887



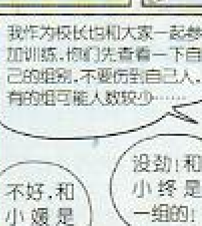


























































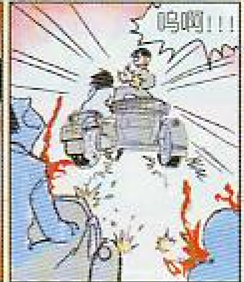



















是啊。
真倒霉!
小媛你没事吧!
可恶!
为什么!我在这里!
太好了,你……
小媛!你在哪儿呢!
小媛!!
喂,你没事吧!
这不是战斗服模拟的,是真的扎穿了呀!
哼!
我……
大家找仔细一点!
他们就在附近!你们去那边看看!
看,他们追上来了,我劝你还是去投降吧。
不然逃跑也行,别让我拖累了你啦!
别说了!我知道你对现在的我有意见!我比小时候变得没用了是吧!
我是不会打架了,不过玩游戏就我不输任何人!
找到他们了!
力量虽然变小了,但有一种心情是没变的。希望你能明白……
小终。
增援的也快来吧,我来收拾你们!
这家伙是谁!
不好!大家快逃啊!
?
静——
小心啊,有什么东西过来了!
脚步声!
可是,什么也看不见啊。
是隐形迷彩!
哼!
呜!
做梦!
把你的ID都交出来!
没用的,又不是真枪,省省吧!
我已经有100多个ID啦,所以……
乖乖交出来吧!我数三下。
一二三,好,你已经没机会了。
去死吧!
有你那样数的吗!
臭小子嚣张什么。
我来陪你玩玩。小终你可别误会了,刚才你救了我,我不喜欢欠别人的。
你说的对,人的能力会改变,我不该强求别人什么,是我不好。
不……
?!没打中??
!!
还给你!
又不是真枪,还是省省吧。
虽然是作废子弹不会扣除体力,可是真疼啊,比你真枪还快!
你到底是什么人?
这个,下一集再告诉你。
她好像真的受伤了呀,确实在流血呢……
嘿,我刚刚决定了一件事。
以后由我来保护你,你要做我的仆人哦!
次回最终话



Devil May Cry

众多玩家翘首企盼的名作《恶魔猎人》终于正式推出三代！本作在爽快感和华丽度方面又有了大幅度的增强，系统方面也作出了新的进化，发售之后受到了各方面的好评，一改二代的颓势，绝对值得一玩！

PS2	本刊译名：恶魔猎人3			
	CAPCOM	2005.2.17	7329日元	360KB
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

基本操作

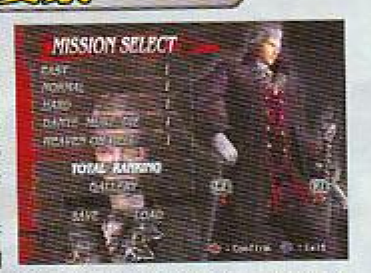
按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角调整
十字键上	道具菜单	十字键下	装备菜单
十字键左	说明文件菜单	十字键右	地图
L1	魔人发动	R1	锁定
L2	切换枪械	R2	切换近战武器
L3	切换锁定目标	R3	视角回中
△	近战武器攻击	□	枪械攻击
○	"风格"动作	×	跳跃
SELECT	挑衅	START	系统菜单

关卡选择

本作允许玩家随时自由选择已经打过的关卡，甚至可以切换游戏难度，可以说是一个非常体贴的设计。每次读取进度时，或者每关结束后选择"Mission Select"就能进入选关菜单，在此菜单中还可以按L1或者R1键切换Dante的各种隐藏服装（如果已经入手的话）。在攻关过程中可以选择某一关卡重复练习，有助于提升评价、赚取更多的分数。

隐藏要素

本游戏中大多数的隐藏要素都只要打通某一难度便可出现，例如打通Normal难度即可出现Hard难度和一些新的影像、原画设定等等，打通Hard难度又可出现Dante Must Die难度。如果玩过本系列前两作的玩家对此一定不会感到陌生。在这里提供给大家一条秘技：在标题画面按住L1、R1、L2、R2四键并且不停旋转左摇杆，听到一声枪响和"Devil May Cry"的音效后进入游戏，便可以开启全部的隐藏要素了！（包括各种难度、全部影像和原画、全部隐藏服装等等，不过并不会开启全部关卡，也就是说每一种难度还是只能从第一关开始游戏）



关于Dante的隐藏服装，包括有一代服装、赤裸上身造型、"传说的魔剑士"等等，大都只是变换了外形，在人物性能方面的差异不大。最为特殊的是Super Dante，他的特点是魔力无限，使用他就可以永远保持魔人化状态啦！不过本作要一直到第7关才能获得魔人化的能力，所以即使是Super Dante在前几关也并无优势了。

至于各种难度选择，由低到高是Easy、Normal、Hard、Dante Must Die。至于本次新增的Heaven Or Hell难度，其特点是敌我双方都是一击必死(包括BOSS)，个人认为意义不大。

说明系统

本作还有一个相当人性化的设置：在游戏中按十字键的左键，就可进入说明文件菜单。在这个菜单中包括了对道具、敌人、近战武器、枪械、风格以及基本教程等方面的解说，每一项都有一段简明的文字和动画来进行解说。其中最具有实际意义的是近战武器（Devil Arms）部分，每当我们在游戏中获得一件新的武器时，都可以在这个菜单中观看一下此武器可应用的基本招式，掌握它的出招方法。购买新的招式之后，也可以在此查看。因此，除特殊情况外，本文不再对各种招式做详细解释，文中出现的招式名称都以说明文件中的设定为准，如果大家对某一招的出招方法有不了解的地方，可以到此菜单中对照查找。

道具物品



游戏中最主要的道具是各种颜色的Orb。红色的Orb在打倒敌人后掉落，可以看作是"得分"。除了与过关评价相关之外，还必须用它来购买各种道具和新的招式。绿色的Orb可以补充失去的体力。白色的Orb可以补充魔力。蓝色的Orb可以增加体力上限，在游戏流程中得到的蓝色Orb只是四分之一的碎片，必须凑齐四个才能增长一格体力上限。而在商店中购买的蓝色Orb则是一整个。如果获得全部的蓝色Orb（包括游戏流程中和商店中的），体力上限可以提升为初始状态的四倍。紫色的Orb可以增长魔力上限，只能从商店中购买，魔力最高可提升为十格。金色的Orb可以在死后复活。除此之外，游戏中还有体力星、魔力星、圣水等各种道具，可以在流程中获得或在商店中购买。不过这些道具会严重影响过关评价，所以尽量不要使用。大家可以在说明文件中查看各种道具的具体作用。

特殊神像

在游戏中有两种神像：时空神像和武斗神像。其实这两种东西的作用是完全不相干的，之所以把它们分为一类仅仅是因为它们的造型都是神像吧，呵呵。时空神像是更换"风格"和武器装备的场所。游戏中无法随时更换Dante所选择的风格以及携带的装备，只能每过一关后在Customize菜单中或者在时空神像处调整。一般在Boss战和必须切换武器的场景之前都会提供一尊时空神像供玩家使用。

打碎武斗神像则可以获得蓝色Orb碎片，不过这并不是很容易的事情哦。想要打碎武斗神像，必须使"连击评价"达到一定等级才行。神像上亮的灯越多，就表示打碎此神像所需的评价等级越高。关于连击评价，稍后我们会作详细解释。

动作风格

相对于前两作，《恶魔猎人3》所引入的最具吸引力的新要素就是"风格"(Style)系统。在游戏最初Dante便可以从骗徒（Trickster）、剑士（Swordmaster）、枪士（Gunslinger）、守护者（Royalguard）这四种风格中选择，随着游戏进行还可以获得时间控制（Quicksilver）和分身（Doppelganger）这两种风格。○键即风格动作键，根据所选风格的不同，○键的作用也不同。不断使用某种风格，可以使它升级，最高为三级，升级后可以使用更多的特殊动作。后两种风格不可升级。



骗徒：最为实用的风格，可以做出紧急回避动作，并且有无敌时间。在混战局面下以及很多Boss战中具有奇效。升级后可以连续进行多次回避，并且可以空中回避。另外这里要提到的是，Dante本身具有一种翻滚动作，使用方法是按住R1，拉左摇杆的左或者右方向并按×键，也具有无敌时间。比起骗徒风格的紧急回避，翻滚的输入较为复杂，但是相对的优势是硬直时间较短、无敌时间较长，而且是各种风格互通的。对于翻滚动作，大家也应该熟练掌握，不能片面依赖紧急回避。在本文中分别以"回避"和"翻滚"来称呼这两种动作，以便大家区分。

剑士：强化剑技的技能，可以使用很多华丽的剑招，升到第三级之后还会追加一招超级乱舞技，对于提升连击评价很有帮助。

枪士：强化枪械的技能，对于各种枪械的作用都有所差异，同时也可以使用一些特殊的枪械动作，例如同时攻击两个目标、从天而降倾泻枪弹的Rain Storm等等。

守护者：可以防御敌人的攻击（但并非所有的攻击都能防住），同时积蓄能量。之后可以将积蓄的能量释放出来用以反击。升级之后更可以吸收敌人的攻击转为给自己补充体力。

时间控制：减慢时间的流逝速度，有利于捕捉敌人的动作以及打出更加有效的连招，但是使用时需要消耗魔力，所以要合理利用。

分身：召唤一个影分身与Dante共同战斗，同样也需要消耗魔力。

评价系统

在《恶魔猎人》这一款华丽的动作游戏中，蒙头乱砍是绝对不够的！在群敌包围中从容不迫地使出各种炫目的招式才是玩家们所追求的目标。游戏特地对此设置了颇为严密的评价系统，以此来考验玩家们"猎杀恶魔"的能力。过关评价共分为五项，分别是时间、获得红色Orb数量、连击评价、所受伤害和道具使用，从高到低分为S、A、B、C、D五个等级。如果能够五个单项获得四个S、一个B或者三个S、两个A以上的成绩，就能得到S级总评。如果有任何一个单项只拿到C或以下，就与总评S无缘了。评价的意义除了证明你的游戏技术之外，还关系到过关之后奖励的红Orb数量。评价越高，奖励的Orb越多，你就可以尽快地买到所需的装备和技能。遗憾的是，即使全部单项都拿到S级评价，也没有特别奖励(一代中如果全部单项都得到满分的话可以获得Special Bonus）。而且由于本作可以随时选关，只要重复打前面的关卡就可以获得足够的红Orb，所以除非你有志成为超级高手，也不必强求评价了。



时间这一项不用多加解释，只要在限定时间内过关就可。红Orb数量当然是越多越好。所受伤害并非一定要是0，在某些难度较大的关卡中，还是比较体贴的留出了一些余地，只要所受伤害不超过一定的限量，还是可以拿到S评价。道具使用则必须是0才能获得S。

最有研究价值的是连击评价（Stylish Points，也可以理解成"耍帅程度"）。当Dante击中敌人之后，屏幕右上角就会出现Stylish计量表。它分为八个等级，从低到高是Dope、Crazy、Blast、All right、Sweet、Show time（SS）和Stylish（SSS）。评价字样右边的槽表示连击维持的时间，如果以不同的招式连续命中敌人，这个槽就会上涨，涨满之后便能提升一级。反之，如果长时间没有命中敌人，或者在短时间内使用重复的招式，评价就会下降。如果被敌人击中的话，连击评价自然也就中断了。一般情况下必须要使用Devil Arms（近身武器）才能提升评价，而枪械只能用来暂时维持评价。要提升评价，还有一个非常重要的手段就是挑衅。在评价等级已经达到S以上时，使用一般的方法很难尽快地使它再度提升，而此时挑衅具有明显的效果。挑衅的时候不能和敌人距离太远，而且此时Dante毫无防备，所以一般要敌人击倒在地之后，趁它起身之前使用。当然，挑衅也不能够连续使用，必须隔一段时间才能再次生效。除此之外，还有一些特殊动作可以提升评价，我们将会随游戏的流程进行讲解。连击评价等级越高，时间槽下降得就会越快，也就是说更加难以维持。想要打出S级以上的评价，是需要一定技巧的。



华丽&实用

《恶魔猎人3》是Capcom本年度继《生化危机4》之后的又一超级大作，游戏素质也令玩家们比较满意，总体来讲有不输于本系列初代的表现，在某些方面甚至有过之而无不及。相较一代来说，本作在华丽程度上有了更大的进化，具体表现在六种不同的风格选择和切换武器的设定。本作中每关可以选择携带两种枪械和两种近战武器，分别按L2和R2随时切换，不必进入菜单选择，而且每种武器所能应用的招式也相当丰富。因此，在本作中Dante可以非常流畅的即时切换武器，使用各种不同的招式，打出赏心悦目的连击。通关之后会追加一段"Crazy Gameplay"的影像，大家可以从中了解到一些连招的魅力（也可以使用上面提供的秘技直接打开这段影像哦，呵呵）。当然，要做到这一点，对于玩家的技术也有了更高的要求。作为面对普通玩家的指引攻略，本文不可能也没有必要对此进行详细分析。在本文中除特别说明之外，都以最实用的骗徒风格和初始武器Rebellion创作为攻略方法。至于更加高级的战斗技巧，就只能留待今后在游戏研究专题中与大家探讨了。当然，也欢迎各位达人积极投稿。

全20关重点难点分析，所有BOSS、隐藏任务一网打尽！

第一关 疯狂的舞会

虽然是用来熟悉操作的第一个入门关卡，但是恶魔们可不会给Dante按部就班一步一步练习的机会！场景只限于一个狭小的房间之内，而敌人则会蜂拥而至。它们共分为两种：黑衣的镰刀怪和红衣的镰刀怪。黑衣的基本上没什么威胁，只会靠近之后举刀砍下来，可以有足够的时间做出反应。而红衣的则比较烦人，它们通常会拉开距离冲刺攻击，速度极快。由于视角的局限，很难看到它的动作，所以闪避起来有一定难度。不过它出招之前会怪笑一声，可以作为提示。听到笑声之后，马上跳起或者使用紧急闪避来躲过它的攻击，并且趁它攻击的间隙迅速靠近将它击倒。

本关的另外一个重要任务就是熟悉游戏的连击评价系统。提升评价的基本思路是循环使用三种以上的招式，以第一关来讲，由于暂时无法购买其他招式，所以只能从三连斩、四连斩、跳斩、High time、Million stabs以及挑衅这几招中间来选择（当然也可以购买到新的招式之后再来挑战）。特别要说明的是关于Million stabs的用法：由于在连续突刺的过程中Dante无法移动，很有可能会遭到敌人的攻击；而且前面的数次突刺对于评价的提升作用不大，所以一旦开始突刺动作就应该马上停止连打△键，直接使出结束动作。说起来虽然简单，在实战中同时又要闪避敌人的攻击、又要尽快地消灭它们，同时还要不断地变换各种招式，需要大家有一定的协调性和熟练程度。不过只要多加练习，对招式的性能有了比较好的掌握，形成良好的节奏感之后，相信将评价维持在S级以上亦并非难事。



另外对于此类敌人，还有一个特殊动作可以提升评价，就是片头动画中出现过的"踩滑板"。将敌人击倒后跳上他的后背，就可以迅速地向前滑行，连打□键可以向四周开枪。不过这一招所花时间不短，也比较难控制，所以对于初心者来说不推荐经常使用。

第二关 血的邂逅

开始本关之前，建议首先购买新的招式：Stinger。这一招是向前方一记迅猛的突刺，非常实用。Level2的Stinger可以增加突进距离和攻击威力。

从Dante的房间里出来，场景终于开阔了一点——不过也只有那么一点点而已。本关的战斗就在这一小片空地上进行。一开始的敌人仍然是黑衣和红衣的



镰刀怪，在混战中善用Stinger可以打开局面，而Million Stab就尽量不要多用了。接下来会出现……击它会被弹开，只能用枪来打。不过它的爆炸范围相当大，为了防止被波及到，一定要"敬而远之"。

vs BOSS >>> 巨型镰刀怪

将全部杂兵击倒之后，游戏中的第一个Boss—巨型镰刀怪出现了（其实它在后期也只不过是个杂兵而已）。它主要的攻击方式有三种：第一是靠近后直接挥刀猛砍；第二是隐身后从Dante脚底出现并垂直向上冲刺；第三同样是隐身之后，从附近出现并横向冲刺。对付它不必贸然攻击，静待它靠近后举起镰刀作势欲砍时，马上用Stinger回击，它的镰刀便会与Dante的剑相震，双方都会被弹开。此时继续使用Stinger，就会再次与它格剑，这一动作能够大幅度增长评价。其实直接按△键出普通的剑招也能与它相震，但是对按键节奏要求比较严格。而Stinger攻击判定时间较长，第一次格剑之后只要按住R1键和左摇杆前方向连打△键即可，非常简单。格剑五次之后它会隐身使用第二或第三种招式，当然不能给它这个机会，所以只要在格剑四次之后使用跳跃、回避等动作闪到它的背后，就可以痛打它了。建议使用三连斩—high time—跳斩的套路，打完之后它便会隐身，但并不会



使用冲刺的招式。趁它隐身时迅速使用跳跃，再次提升评价。等它出现后又会老老实实的使用第一招，继续与它格刀，如此循环便可。评价达到Stylish之后，不必每次都格刀四次，只要一两次之后就闪到它背后攻击，这样可以节省时间，同时又能维持评价等级。按照这个方法，可以毫发无损的打倒此Boss，并且一直保持最高级别的评价。

第三关 恶魔之塔

本关建议首先购买Air Hike（二段跳）技能，对于攻关有很大帮助。不过如果按正常顺序打到这里的话应该还攒不够购买技能所需的红Orb，可以重复打一下前面的关卡赚取。当然，不买Air Hike的话也并非完全不可。

来到街区，首先对面的高台上出现了两个会放箭的敌人。这种家伙放出来的箭又快又准，一不小心就会被击中。可以从左边的走廊下面接近，然后迅速跳上高台干掉它们。这片场地上有几个燃烧着的铁桶，被枪击中的话就会爆炸，所以战斗时不要乱开枪，以防乱中被炸到。

进入酒吧后，打碎墙角的老虎机，露出了里面的两个机关。这种机关在今后的流程中会经常遇到，只要用近战武器不断击打，使它周围燃起一圈火焰就表示机关已经开启了。用这个机关打开被封印的出口，出口附近可以捡到散弹枪。

在舞厅中出现了新的敌人：白色的镰刀怪。它们的特点是会隐身之后在Dante身边出现然后一刀砍下。不过它们攻击欲望并不是很强烈，动作也不快，所以威胁并不比红色镰刀怪大。舞厅中障碍物很多，要注意移动站位，以防被红色镰刀怪的冲刺攻击命中。如果靠近直立的钢管按△键，Dante会做出抓住钢管旋转的动作，提升评价等级。不过这个动作不太好控制，也不建议使用。消灭所有敌人后打开封印继续前进。

在下一个街区中，我们会遇到很多新的道具。在左侧的一个房间中，有一根红色的矮柱，击打它会释放出很多红Orb，这种矮柱可以在很多关卡中找到，称为加分塔。继续向前，前面高处可以看到一块蓝Orb碎片。调查蓝Orb下方的小门就能进入第一个隐藏任务。完成隐藏任务也可以得到蓝Orb碎片。在隐藏任务的小门对面的屋顶上，可以找到一尊武斗神像。这里只要求打出B级评价，相信对大家来说都是很简单的。

POINT 隐藏任务一：驱魔人



此任务要求在1分钟之内消灭全部敌人，场景是我们到过的舞厅，敌人种类也是很熟悉的镰刀怪，打法方面并没有特别的变化。只是对于游戏新手来说1分钟可能显得有些紧迫，如果觉得有难度的话，就不要太在意连击评价等方面了，像挑衅之类耗费时间的动作就不要再使用，尽快用最有效的招式打倒敌人便可。尤其是红色镰刀怪行动很快，可以用Stinger追上并将其击倒。

vs BOSS >>> 地狱三头犬

地狱三头犬是一个比较棘手的Boss，它攻击判定大而且伤害力超强，Dante的攻击也无法对它造成什么硬直，所以绝对不能硬拼。首先保持距离用手枪射击，使用L3键切换目标，将它三个脑袋上的的冰壳全部射碎，注意要一直射击到开始冒出血花才表示冰壳已经完全被打碎了，否则的话Dante的攻击是无法伤害它的。今后每隔一段时间它还会再次用冰壳覆盖自己的头部，照此办理即可。觉得有必要的话，也可以先打碎两只前爪上的冰壳。

它的每一个头部具有一种攻击方式，分别是向地上吹出冰柱、向天上喷出冰块然后砸向地面以及猛地吐出一块巨冰。这几种攻击方式都有颇为明显的先兆，看到它要出招之后用闪避和跳跃等方式就可以躲过。如果靠近它的话，它则会使用头部撞击或者前爪攻击。此外它还有一招需要特别说明：它会向Dante猛扑过来，之前有个很明显的低头蓄力动作，可以用侧向闪避或者二段跳来避开。接下来它会被身上的铁链拖回原来的位置，而在它被拖回去的过程中是完全不会攻击的；这时候只要接近它的头部用剑猛砍，就能对它造成极大伤害，并且会将它打晕。打晕之后再补上几下，在



Normal难度下可以一次干掉它将近80%的体力！而且打这个不会还手的"靶子"，连击评价也不成问题了。所以一旦它出这招就千万不能放过。

不过它使用这一招的几率并不是很高，运气不好的话可能等上很久也不会出。如果追求稳妥的话可以站在远处用手枪慢慢的打，耐心等到它扑过来为止。但如果追求过关评价的话，就不能浪费太多时间了，只能和它进行肉搏。我的建议是贴近左边的墙壁（也就是它的右爪附近），用剑来攻击。由于它大部分的招式都有很明显的前兆，所以可以较为轻松的避开。而前爪攻击虽然前兆不明显，但是每次都是由左爪开始，无法触到靠近右爪的Dante。只要看到它左爪的动作，就知道它右爪马上也要开始攻击，有了准备就不难躲过。

它的体力下降到一定程度之后，全身都会变红，而且各种攻击招式的判定范围和伤害力也会进一步加强。此时可以选择拉开距离用手枪射击，或者继续贴身搏斗。贴身搏斗的话要求有更加良好的技术和判断力，大家根据自己的水平来选择打法吧！打败三头犬之后，得到新的近战武器：双节棍。

第四关 不速之客

从这一关开始进入了游戏主要的场景：恶魔之塔。如果上一关还没有购买Air Hike的话，现在应该已经有足够的红色Orb买它了吧。

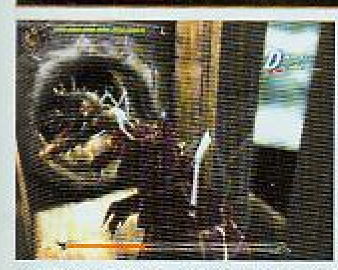
沿阶梯向上，首先会碰到一扇被火焰封印住的门，暂时不用理会。继续向上跳过一段断裂的通道之后找到一扇蓝色的门，我们称为A门。进入其中，在"活动雕像室"中遇到了第三关开始时那种射箭的怪物，只是这一次数量更多。能之字路躲开攻击，迅速接近并消灭它们。消灭全部敌人后从另一边的出口到电梯室。先把电梯上的四尊雕像砍碎，然后发动旁边墙壁上的圆盘开关升起电梯。注意这个房间中还有一个加分塔。

坐电梯来到上层之后，又出现一种手持棍棒的新敌人。它们的招式是向前喷出一段沙雾，攻击范围和威力都比较大，不过出招之前会有很明显的预兆，及时避开或者给它一刀中断它的动作就行了。这个房间出口顶上的壁龛中隐藏着一个蓝色Orb碎片，从附近的管道跳上去取得。

离开出口，会回到开始的中央大厅中。继续向上走，又可以找到一个绿门（称之为B门），进入奈落之间。顺着桥梁跑向对面，不料桥梁忽然断裂了。如果在桥梁断裂之前马上使用Stinger+跳跃，就可以跳到对面，找到一个武斗神像，它需要用刚才拿到的双节棍才能打开。不过以后我们还会回到这个地方，反正根据流程的话终究还是要跳下深渊的。

在深渊下面又有一场激烈的战斗，敌人还是镰刀怪和爆弹怪。由于这里地方狭小，爆弹怪会造成一定的威胁，千万小心。消灭敌人之后进入光柱返回奈落之间上层，并且打开了出口的封印，进入本关的Boss战。

VS BOSS ››› 飞天蜈蚣



这个Boss会在房间中来回穿行，它的攻击方式只有两种：一是从腹部向下放出电光，二是从身体两侧放出紫色的光球。其中紫色的光球可以看好时机用剑砍回去。而电光则更加容易躲避，跳上它的背部就完全不会被打到。Dante在它背上呆一段时间之后，它会翻身把Dante掀下去。不过它翻身之前有一个非常明显先兆，就是全身发出电流。此时只要原地二段跳，不要动左摇杆，就能安安稳稳的再度落在它背上，顺便给它一记跳斩。唯一有点麻烦的是由于视角原因，有时候可能看不清楚脚下的状况。好在Normal难度下只要两个回合就能送它上西天，除非运气特别不好的话，应该是不成问题的。接下来进入下一个房间拿到天文盘过关。

第五关 恶魔与剑

本关出现新的敌人：血鸟。用剑直接攻击反而会使它们分身，越打越多。一定要用手枪射击，使它们石化之后再迅速用剑砍碎。原路返回中央大厅，出门向画面左边走，继续向上找到一处机关使用天文盘，打开了下层的一个隔间，而大厅中央的地面也出现了一个放光的圆环。

先到刚打开的隔间拿到银叉，然后从A门回到活动雕像室，在二层的机关上使用银叉打开房间中央的钢铁之魂。如果你仔细查看关于钢铁之魂的说明的话，就会发现它具备让持有者不会从奈落坠下的属性。原路返回大厅，踩上地面的光圈，Dante会被弹射到很高，这样就能回到B门，进入奈落之间。借助钢铁之魂，直接走过深渊到对面，并且用钢铁之魂打开大门。之前没有来过这里的话，别忘了打开旁边的武斗神像。接下来在浮扬八卦盘之间，调查墙壁上发出红光的骷髅浮雕，便可进入第二个隐藏任务。

POINT 隐藏任务二：毫发无伤



此任务达成条件是在无伤害情况下消灭四只发箭的敌人。由于敌人的箭速度极快，所以绝对不要使用Million Stabs等硬直较大的招式。尽量"高举高打"，二段跳到空中后用手枪射击并躲避敌人的攻击，瞅机用Stinger等招式，一击得手之后马上再度拉开距离，至于连击评价就不要太在意了吧。

引发圆盘机关升起电梯，空中会不断落下敌人。如果敌人数量太多电梯会不堪重负而掉下去，所以尽快要把它们收拾掉。不过这里出现的都是很初级的敌人，不会太难。上到顶层后，又遇到了下一场Boss战：风炎双刀。

VS BOSS ››› 风炎双刀

挑战这两个巨人的诀窍还是格刀。首先它们会拉开距离冲刺过来，然后跳起砸向地面，用闪避可以轻松躲开。这时候要注意是哪一个先跑过来的，它就是这一波攻势的"主力"。接下来它会靠近用刀攻击，而另外一个在绝大多数情况下只会在旁边看着，不会出手。

锁定将要出手的巨人，等它摆出准备姿势时马上用Stinger反击，就能和它格刀。连续两次就可以把它的刀震飞，并且把它震晕过去。这时候就可以随便痛打它了，一次能够打掉它三分之一左右的血量。不过这两次格刀并不像对付镰刀怪那么轻松，必须掌握按键的节奏。尤其是红色的炎巨人，它的第二刀姿势比较隐蔽，想顺利格开的话要多加练习才行。



有时候它们会爆发能量，并使用大范围的魔法攻击，小心闪躲。当它们的血量所剩不多的时候，就不太守"江湖规矩"了，有时候可能两个人一起上。不过这种情况还是比较少见，稍加注意便可。最关键的一点是千万不要在其中一个体力还剩很多的情况下就将另外一个打倒，否则剩下的那个会一人手持双刀，能力大幅度上涨，很难应付。应该在其中一个濒死的时候转而攻击另外一个，尽量将二人同时打倒。战斗结束之后，风炎双刀就收归Dante所有了。

第六关 家族的牵绊

本关开始之前记得把双节棍换成双刀。这一关较为简单，只要到三个试炼之间拿到三块宝石，然后在沉默的女神像上使用就可以打开通路，还能获得一把魔界枪。

最左边的知之试炼要按照正确顺序经过三个房间。提示在门口的石柱上，大意是"人一生中的足迹"，正确答案是4、2、3（婴儿四肢爬行，成年人两脚站立，老年人拄着拐杖）。每张门上方都点亮着一定数目的红灯，按照对应顺序选择正确的门进入，就可以兵不血刃的通过这里。中间的技之试炼要穿越很多尖刺，最简单快捷的方法是使用闪避，利用无敌时间穿过。只要看准按键时机就没什么难度，回去路上的敌人可以无视。右边的斗之试炼稍微麻烦一点，这里的敌人都是魔化状态，攻防能力大增。只有将两端的圆盘机关打亮才能解除它们的魔化状态，而且圆盘只能持续点亮一段时间，然后又会熄灭，必须重新点亮。

最后在过关之前用风炎双刀打开武斗神像取得蓝色Orb碎片。

第七关 兄弟重逢

在这一关最好已经将骗徒风格修炼到第二级。一开始先不要进门，跳上门右边的壁龛进入隐藏任务。

POINT 隐藏任务三：飞天之舞

这个隐藏任务的目标是保持20秒钟不落地，一般的方法是看准敌人的位置落下，然后踩它的头再次跳起。不过这需要非常好的技术和运气，但是也有一个小窍门，只要让Dante站在门洞里面，引敌人靠近，然后拉住前不断地按跳键便可，在门洞中地方狭小，保证敌人不会四处散开，就总能够踩到它的头了。如果敌人挥刀的话，可以用空中闪避来躲过（需要有骗徒二级）。



在下一个房间中，一直跳落最底部，进入图书馆，在一个石雕下面找到动力结晶（有闪光的地方）。如果攻击石雕的话会让它们活动起来，它们的行动规律是当剑变红时就开始攻击，注意闪避就行了。这里建议还是不要去惹它们，拿到结晶直接走人吧。再利用弹跳圆盘一直跳到最顶层，接下来的走廊横梁上可以找到一个蓝色Orb碎片。再穿过一条走廊（走廊中的石像也可以不要理会），正面的门被锁住了，从左边的门进入一个有海妖雕像的房间。这里出现一种新敌人，它们手持巨大的铁柱，防御力很高，Dante的攻击无法使它们形成硬直。它们的攻击方式是连续挥舞铁柱三次，有很明显的先兆，注意到之后就跳开便可。同时它



们还能放出魂魄变化为其他杂兵，所以要尽快消灭掉。战斗结束后拿到海妖之泪。从另一边出门，把动力结晶安放在能源装置上（旁边有武斗神像，用剑来打破），然后乘电梯回到第三关开始时的大厅。这次到被火焰封印的门，用海妖之泪可以把门打开。在里面的房间中，打开圆盘机关放下一个大铁球。迅速将铁球砍破，取得水晶骷髅。接下来的战斗非常令人抓狂，敌人是铁柱怪和红色的镰刀怪。这种"硬体"+"高速"的组合很难应付，加上视角问题，想要顺利通过，除了技术之外，还需要一点运气。

原路返回，乘电梯回到海妖雕像的房间，这里除了要解决几个铁柱怪之外，还有一个巨型镰刀怪。有了第二关的经验，它只不过是给我们这来提升评价的大好机会而已。接下来回到走廊用水晶骷髅打开大门，进入Boss战。

vs BOSS >>> Vergil

对老哥不用客气，冲上前去猛砍便可。被击中数次后，他会弹挡Dante的攻击，此时马上使用闪避，就能躲开他的反击，然后再迅速上前继续攻击。注意他前冲斩的判定范围较大，要向侧面躲闪才能顺利避开。等到他体力所剩不多时，会拉开距离使用剑气，但是很容易回避。比较有威胁的是他会连续瞬间移动数次然后突然出现在Dante身边进行攻击，所以一定要看准机会，不要贸然出手，确定他已经出现空当之后才上前进攻。



第八关 新的恐怖

从这一关开始，Dante具有了魔人变身的能力。变身为魔人后攻防能力和速度都有所提升，而且有些特殊的招式只能在魔人状态下使用。可以考虑购买紫色Orb提升魔力上限，以增长魔人状态的持续时间。



这一关记得要带上双节棍。开始后跳上右边上层，打碎一个"肉球"。第二个球在这一层平台的另外一端。第二个球附近有一艘船的残骸，用二段跳+空中闪避可以跳上船头拿到蓝色Orb碎片。船下还有一个用木板封住的破洞，打碎木板进入洞中就会引发隐藏任务。

POINT 隐藏任务四：高高在上

这个场景是大家来过的"浮游八卦盘之间"，蓝色Orb碎片就在头顶的高空。在坐电梯上去的过程中，同样会落下很多敌人，但这一次它们是魔化的！即使Dante同样发动魔人状态，也很难将它们快速杀死，导致电梯无法上升。诀窍是靠近周围的铁柱，二段跳后再把摇杆拉向柱子的方向，使用闪避动作，就可以蹬着铁柱再往上跑一段，此时下面的敌人就会因为离Dante太远而自动消失了！只是铁柱很细，一定要对准才能成功完成这个动作，一脚踩空从电梯上掉下来的话就前功尽弃了。

从船附近再往回走，在一辆破车边可以找到第三个球。注意地面上黄色的液体踩上就会损失体力。接着进入本关初始位置下层的洞口，顺路找到第四和第五个球，全部打破后，从第五个球下方刚打开的洞口进入肠道。路上会经过"心脏核"，暂时先记住这里，继续前进。接下来Dante遭到了一条大虫子的追杀，还是走为上计吧。顺着肠道一直跑到一个小间中，可以看到某个装置把红色Orb都吸了进去。杀死附近的敌人，让这个装置吸够红色Orb之后，便吐出了"嫉妒之炎"，拿起嫉妒之炎，四周变得一片漆黑。

从新打开的洞口进入，下一段肠道中可以在左侧找到两条岔路，里面分别是绿色Orb和武斗神像（用双节棍）。再度摆脱虫子的追杀后，回到了本关开始的地点。从曾经走过的路回到心脏核，使用嫉妒之炎。

vs BOSS >>> 心脏核

这个Boss分为左中右三个部分，中间是主体，平时覆盖着硬壳，无法直接攻击。左右两边的球是可以无限再生的，左边的球会吸收掉落的红色Orb，右边的球会吸收Dante身上的魔力。当它们吸收了一定数量之后，就会传送给中央的主体。如果吸收的是红Orb，则主体会放出红色的激光；如果是魔力，则主体会放出几个光球。相比之下，红色的激光速度极快，很难躲闪，我们要尽量避免它出这一招。

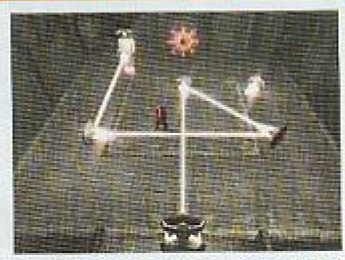


因此，应该锁定左边的球猛攻，不给它吸收红色Orb并传输给主体的机会。魔力一旦超过三个就要马上发动魔人状态，以防被右边的球吸收。其实即使被吸取了魔力也无关紧要，主体放出的白色光球速度很慢，容易闪避。至于周围的杂兵则基本不用理会，以躲避为主，除非万不得已才把它们打散。

当左边的球被暂时击破后，在它再生之前，主体的内核会暂时露出硬壳外面，抓住这个机会攻击主体，如此重复便可以打败它了。

第九关 褪色的记忆

沿路来到食料存放库，出现了几只大蜘蛛。它们的动作很快，但是出招之前总会怪叫一声作为先兆，所以也不是很难闪避。特别要注意的是它弓身之后向前猛扑的招式，最好马上跳起来避开。另外它吐丝缠住Dante的招式也比较棘手，不过使用概率不高。战斗结束后从有三色圆圈标志的门出去。前面的平台上有一座雕像发出光线，通过几面镜子折射。打破多余的镜子，让光线折射到另外一座雕像上来，就能打开右边门的封印。进门经过地下水脉和圆刃通路之后来到了湖边。



向画面左边走，进入另外一扇有三色圆圈标志的门，在最里面的房间找到禁断的果实。原路返回，出门回到湖边之后继续往左走，进入瀑布之中。高处有个洞口发出红光，跳入其中调查彩灯，引发隐藏任务五：破坏者。这个隐藏任务的目标是在40秒内破坏酒吧中所有的物品，包括桌椅、木桶、酒瓶等等，没有什么难度，这里就不详细解说了。继续沿着通道前进，用禁断的果实打开门进入歌剧院。

vs BOSS >>> 蝙蝠女



她身体周围有很多蝙蝠围绕，无法直接攻击到她，必须先把蝙蝠都打掉。当她扬起手时，表示将要使用旋转攻击，应该马上远离；而当她卷起裙子时，则应该横向闪避她发出来的影刃。打掉她身体周围的蝙蝠之后她会晕厥一段时间，趁机攻击她，在她苏醒之前马上跑开，不要被周围的暗影笼罩，否则会受到伤害。

她损失一定体力之后，就会开始使用全屏幕的电流攻击，跳离地面即可避开。而她发出的条形闪电最好用翻滚来躲避。有时候她会主动爆开自己身体周围的蝙蝠并且迅速靠近Dante，这时候一定不能接触她，否则会被她吸血。战斗结束后得到近战武器：电吉他。

第十关 责任

装备上电吉他，并且购买相应的技能，特别是Air Raid一定要买。最好还买几颗紫色Orb提升一下魔力上限。从左边的红灯处捡起石假面，然后原路返回，离开瀑布。左边有一个武斗神像要用电吉他打开，上层还能捡到一把具有贯穿性的光枪。在湖边一面墙壁上使用石假面（三色圆圈的门附近），升起桥梁，通往湖中的雕像，取得永动机关。绕到雕像右边调查骷髅，进入隐藏任务六：飞翔的恶魔。任务目标是30秒内取得全部红色Orb。使用电吉他的Air Raid飞行能力可以轻松完成，也不多说了。然后从蓝色的大门一路往回走，在圆刃通道内会碰到一些



手持电锯的敌人，它们的正面完全无敌，但是智商却极其有限，只会慢慢地来回行走，绕到背后砍就行了。在食料保存库中出现了巨型蜘蛛，不过它们只是体积变大而已，行动方式和较小的蜘蛛完全相同，照样打就行了。

回到第九关开始时候的桥梁，用永动机关转动桥梁，来到大理石通路即可过关。

第十一关 复仇的誓言

向画面右方走，在某处可以看到上层的通道内有红光。跳上去调查墙上的圆盘进入隐藏任务。

POINT 隐藏任务七：急速狂飙

蓝色Orb碎片在场景的另一头，要在30秒内赶过去，直接跑是绝对不行的。开始的一段路可以变身为魔人跑过，跳上断裂的台阶之后，马上用Stinger击倒前面的敌人，追上去跳到它身上，做出"踩滑板"的动作，借此来增加速度。

但是滑行一段距离之后Dante会自动跳下来，这时候要立刻按○键，Dante就能在空中冲刺一下，再度落在敌人身上，继续前进，如此重复几次就能及时赶到了。如果冲刺之后没有对准位置，也可以迅速小跳一下踩上敌人，但如果动作太慢，敌人已经从地上起身的话，就绝对没有时间再次把它打倒了，多加练习吧！



继续向右前进，进门之后马上跳上旁边的铁管，在壁龛里拿到蓝色Orb碎片。在这里通道中出现了一种类似于章鱼的隐形敌人，当它们隐形的时候是无法攻击到的。好在它们防御力不高，趁它们实体化的时候赶快杀死。在礼拜堂的二层把两个石块分别推进走廊两头的缺口（其中一个石块隐藏在暗室中，打破有裂缝的墙壁就能找到），打开了下面的通路，并且乘缆车来到拷问室。



vs BOSS >>> 独角怪



一开始独角怪有两种攻击方式，分别是连续三拳和右脚踩踏。对于连续的三拳，应该用翻滚和闪避相结合的方式来应对。而右脚踩踏则更加简单，注意保持在它左侧就行了。当它体力减少了三分之一左右时，它会晕过去，可以趁机打它几下，但是它苏醒的时候会放出大范围的冲击波，一定要及时躲开。接下来它会增加不少新的招式，例如冲刺猛扑，以及召唤出一个大铁柱子来撞击Dante等等。尤其危险的是它还会不断使用大范围的冲击波，威力巨大。在放出冲击波之前它会发出怒吼，此时就一定小心了。每次把它打晕后一定不要太过贪心，防止被它苏醒时放出来的冲击波伤到。

第十二关 猎人与猎物

由于持有"狂乱的永动机关"，Dante处于魔力无限但是体力不断减少的状态。魔人状态下的Dante对付一般的敌人具有很大优势，而且击倒敌人后大都可以获得绿色Orb来补充体力，因此虽然体力不断减少，但基本上不会造成什么问题。沿着来路一直往回走，返回到可以转动的铁桥，使用永动机关将它再次转动，Dante也恢复了常态。沿着通道进入地下斗技场。

vs BOSS >>> 白银妖马

与妖马的战斗分为两个阶段。首先是在桥上，它会向Dante直冲过来，此时如果用一记跳斩准确命中它的头部，它便会摔倒在地任人宰割。攻击数次之后，它会用时间减慢的特技逃脱，再继续重复以上的步骤。然而它跑动的速度极快，想要准确砍中马头绝对不是一件容易的事情。如果使用跳斩的时机稍有偏差，Dante就会被马撞到，伤害力颇大。如果要求稳妥，可以在它冲过来时用二段跳避过，等它冲了几个回合之后自然会停下来休息，这时候再过去猛砍好了。



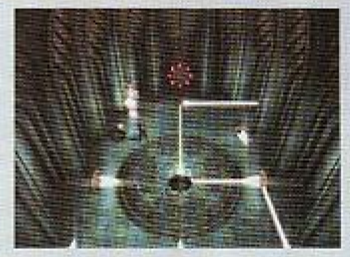
给予一定伤害或者经过一定时间之后，桥梁崩塌了，战场转为广阔的斗技场。基本的打法还是一样，只要能砍中马头就能令其晕倒。只是现在场地变得开阔，妖马也不再跑直线，而是围着场地绕圈，就更加难以命中了。另外它还会放出飞弹来攻击。不过，还是跟桥上一样，跑几个回合之后它便会停下来，所以如果只是追求过关的话，可以说是完全没有难度。但要是想打得更精彩，就只有多加修炼了。战斗结束后习得新风格：时间控制。

第十三关 混沌降临

一开始便碰到了手持双刀的石雕，而且又新增了一种手持法杖的——看出来了吗？它们的造型其实是国际象棋中的棋子。持刀的是兵，拿法杖的是象。象的攻击方式是向四面放出火球，与兵类似，在攻击之前，它的法杖也会变为红色，给了我们一个预警的信号，可以跳起来躲避。接下来在螺旋通道中调查唯一的一盏红灯进入隐藏任务。

POINT 隐藏任务八：难缠的对手

本任务的目标是敌全灭，共有三只普通蜘蛛、两只巨型蜘蛛和两个巨型镰刀怪，场上会保持三个敌人，每杀死一个就会按顺序补充一个。这里建议当第一个镰刀怪出现之后，优先攻击它，而留下两只蜘蛛不杀。这是因为如果再杀死一只蜘蛛，让两个镰刀怪同时出现的话，会非常难缠，相比之下一个镰刀怪+两只蜘蛛还比较好应付一些。



走出螺旋通道之后，先不要进正面的房间，沿通道往里走。进入下一道门，来到礼典准备室。这里有一个折射光线的机关，但房间里放着的那个雕像其实只是伪装。打开右侧有裂缝的墙壁，可以在里面的密室中找到真正的雕像。让光线折射到密室中的雕像上，就能拿到神石。另外在雕像摆放的小房间里，左边墙壁上有一个洞，跳进去引发隐藏任务九，要在缆车上向敌人射击，不可以让任何一个敌人逃跑。利用L3键切换目标，瞄准爆弹怪打，引发爆炸才能有效的消灭敌人。其次就是要考究各位的指力了。

回到走廊，继续向里走，用神石打开大礼堂的门，进入Boss战。另外，礼堂门外角落里还与一个需要用电吉他打开的武斗神像。

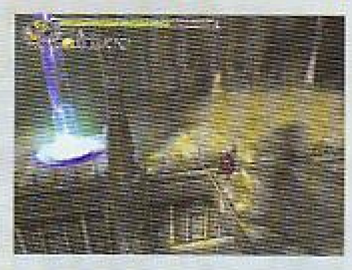
vs BOSS >>> Vergil

这一次Vergil新增了拳套的招式，他的空当出现在回旋踢或者空中斜踢之后，闪避开他这两招，然后就可以反击。当他损失血量到一定程度之后，就会发动魔人变身，此时跟他正面作战绝对不是一个明智的选择！Dante是无法把魔人状态下的Vergil打出硬直来的，硬拼的话只能是得不偿失，所以还是老老实实等他恢复常态之后再继续交手吧。而且此时Vergil也不仅仅限于使用拳套，而是拳剑并用，一定要有良好的判断力，以最快的速度判断出他将要使用的招式，做出正确的应对。



第十四关 一路狂奔

往画面上方走到尽头，得到拳套，并且到附近的时空神像把拳套装备上。在捡到拳套的地方右边有一条通道，用拳套打开挡路的神像，回到恶魔之塔。此时恶魔之塔已经崩塌，地形发生了很多变化。进门回到礼典准备室，在右边的暗室中新开了一条通道通向礼拜堂，然后再坐缆车来到牢狱通路。牢狱通路中有些门要消灭敌人才能打开，还有些门看起来是关闭的，但只要一走近就会自动打开。这里的敌人还是"棋子"，新出现的"马"行动规律和其他棋子相似，也是眼睛变红时就表示要攻击了。



回到地下水脉，这里的地面上出现了一道紫色的光柱，进入之后回到了第三关的舞厅。从舞厅出来，经过已经崩坏的街区，便又回到游戏开始时进入恶魔之塔的地方。

第十五关 打开魔道

这一关开始会出现两个全身覆盖白色羽毛、胸腹部是骷髅图案的敌人。个人认为这是游戏中设计得最为失败的敌人之一。它们受创之后几乎没有硬直，随时可以飞走，连受创姿势都很不明显，有时候你甚至搞不清楚自己到底有没有击中它们。跟这种敌人打起来毫无观赏性和技术性可言，非常的乏味。它们除了一般的挥刀攻击之外，还有把剑掷到地上并且爆炸的招式，这时候就要赶快跳开。



经过食料保存室和升降机室，来到禁断之地入口。打开墙壁上的一个圆盘机关，听到塔内发出了轰鸣，某些部分的结构被改变了。再返回食料保存室，发现墙壁上出现了一个有三色标志的圆盘机关。这些圆盘机关对应附近有同样三色标志的门，发动机关就能使塔内的构造发生变化。

转动圆盘机关一次，然后从旁边的三色门出去，来到齿轮机关室。齿轮机关室内也出现了一个三色盘，先不用管它，从另一边的门出去，经过有铡刀的通道，拿到动力结晶碎片。回到齿轮机关室，转动三色盘一次，然后从三色门出去，这次连接到了圆刃通道。在里面的房间找到第二块动力结晶碎片。转动圆刃通道里的三色机关一次，然后再离开三色门，达到了地底湖边。这里同样有一个三色机关，暂时不管它，从旁边的蓝色门进去，穿过另外一条圆刃通道，拿到第三块动力结晶碎片。最后回到湖边，转动三色圆盘机关两次，再从三色门进入，回到升降机室，用动力结晶打开升降级。

第十六关 胜者和败者

最开始的房间内有两道门，分别是红色和蓝色。首先进红色的门，往阶梯向下的方向，穿过墙壁上的破洞来到地底的水牢（如果顺阶梯向上，可以在里面的房间内找到一个紫色的魔力星，但是要与很多敌人战斗，得不偿失）。打开墙壁上的两个圆盘机关，会从屋顶上放下来两个大铁球。这两个大铁球是无法直接破坏的，只能击打它们，使之摆动起来并且互相碰撞，才会被撞碎。铁球撞碎后一道铁门打开了，在里面拿到了月之神石。此时又出现两个浑身覆盖羽毛的敌人，小心应付吧。



回到本关开始的房间，进入蓝色的门。上阶梯进入房间中，转动圆盘机关放下一个铁球，直接把它打破就可以了。房间里的暗门打开了，拿到日之神石。此时会出现一些敌人，包括棋子"车"。有了兵、马、象的经验，大家应该都已经很清楚了，这些棋子的行动规律就是在变红之后开始攻击，车当然也不例外。它的攻击方式向四个方向射出红色的激光，跳起躲过即可。另外，日之神石右边的小门是隐藏任务十，任务达成条件是解开镜子谜题，将光线折射到雕像上。不过这里的雕像和镜子摆放位置是随机出现的，无法在攻略中为大家解答了，请自行摸索吧。拿到日、月两块神石之后，再回到本关开始的房间打开封印，之后一路来到图书馆中。

vs BOSS ››› Lady

Lady终究是个普普通通的人类，比起来自恶魔界的战士们来她的力量还是要弱很多的。这一仗如果只是想获胜的话并不会费太大力气。但是Lady的优势在于灵活性，在战斗中她会与Dante四处周旋，想要潇洒漂亮地将她打倒倒也不是那么容易的事情，请拿出你的耐心来吧！



Lady的手枪和冲锋枪威力都不大，偶尔打中几下不会对Dante造成什么实质性的伤害。至于她的火箭筒和制导飞弹，虽然伤害力过得去，但是速度却不怎么样，而且她发射之前总是会嚷嚷几句，让你早早有了警觉。注意如果将她击倒在地的话不要妄图跟过去追击，因为她会马上翻滚起身并且用一梭子子弹回击。当她射出绳索悬挂飞去时，也会开火掩护自己。所以与她作战时不要太过冒进，老老实实的进行持久战吧。

当她体力所剩不多时她会四处乱跑并且到处扔手雷，这时候要跳上书架顶部寻找她的踪迹。不过有时候她会很狡猾地往自己脚底下也扔一颗手雷，如果你跳过去的话就正好着了她的道儿，所以一定要注意哦。战斗获胜后得到她的火箭筒。

第十七关 魔由心生

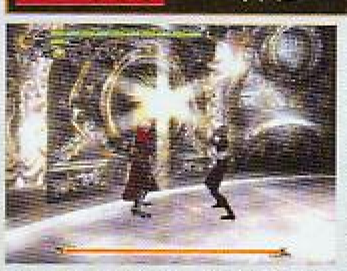
绕到走廊的另一边，面前有两条通路：蓝色的大门是正路，而右边墙壁上的破洞则是一条小支线，如果进入的话就要打败一些敌人，获得金色Orb作为奖励。进入蓝色大门，空中悬浮着很多方块，需要踩着它们往上跳。很多方块都是在空中不断翻滚，站在上面的时候要注意时刻调整自己的位置否则就会掉落。这个房间中共有三个门，最底层的是入口，中间有一个门通往当初与风炎双刀战斗的地方，也需要打败一些敌人，可以获得蓝色Orb碎片。最上层的门通往以前曾经到过的三试炼之间，不过现在只有"知"之间可以进入。消灭一些敌人之后，再从打开的门通往"技"之间，穿过尖刺机关，从房间侧面墙壁上的破洞出去。

利用弹跳圆盘飞往上层，在走廊中可以跳上横梁，看到墙壁上有一块浮雕发出亮光。调查它就会进入隐藏任务十一，达成条件是穿过尖刺机关。不过这次的尖刺机关比起以前在"技"之间遇到的可要疯狂多了，不但密集，而且速度很快，需要眼明手快才能顺利通过。继续向前，在通道中遇到一种新的敌人，它们有点类似于红衣镰刀怪和巨型镰刀怪的合体，既能够隐身，又会快速的冲刺。使用重攻击（例如Stinger、High Time）把它们击倒然后追击致死即可。



接下来的道路通往与Vergil第一次战斗的天台。在到达天台之前的一片黑雾中，开始了本关的Boss战。

vs BOSS ››› 影之恶魔



这个Boss可以用两个字来形容：白痴。作为一个阴影，它在黑暗中是不会受到伤害的。房间四周有很多照明灯，但是被灯罩罩了起来。用剑砍三下就能把灯罩打开，当然Boss是不会接近灯光的，它会站在房间中央使用远距离的攻击方式，不过都很容易躲闪。当所有的灯罩全部都打开的时候，Boss就无所遁形了，它会非常痛苦的哀号，并且在一段时间之内动弹不得，此时就可以趁机痛殴他。然后他会放出黑雾再度把所有的灯都关闭，如此重复就可以了。

不过比起上面的打法来，还有一个更有效率的办法：用刀砍灯罩两下，然后停手不砍，站在灯前等待，Boss必然会冲刺过来阻止Dante。而它此时唯一的招式就是一记上勾拳，只要跳起就能轻松躲过，然后马上使用跳斩砍开灯罩，明亮的灯光刹那间便劈头盖脸的照在了Boss身上。虽然给它造成的硬直并不如全部灯罩都打开之后的效果那么大，但是却可以保证不断的有机会打击到它，对于维持连击评价很有好处。

第十八关 魔界侵入



魔界并不是想象中那样混乱，反而显得明净肃穆。在前面等待Dante的首先是整整一队的"棋子"，王后车马象兵一应俱全。理论上来讲，只要直接干掉王，其他的棋子就自动消灭了，不过这并不像说起来那么简单。首先，如果试图直接攻击王的话，它会马上和车交换位置，这就是国际象棋规则中的"王车易位"了，呵呵。而且王一旦受到伤害，就会使用类似"核爆"的魔法，使得Dante不得不逃开。所以还是耐心一些点把它的手下清理干净吧，等它剩下一个光杆司令就没什么可怕的了。棋子只有处于活动状态时候才能受到伤害，如果它们静止下来并且变暗，就无法被攻击了。它们共同的行动规律还是在攻击之前变红，掌握了这一点就可以轻松闪避大部分的攻势。另外如果稍微了解一点国际象棋规则的话，也许有助于攻关吧：车只会往横的方向和竖的方向射激光，而象的火球只能打斜线；后是最具有威力的棋子，速度快，直线和斜线都能行动；小兵虽然不起眼，但是如果走到了棋盘另一端的底线，就可以变为其他任何棋子。

通过棋盘阵之后，来到了一个巨大的雕像的脚旁边。先别着急跳入"镜子"中，绕到脚的左边调查墙上的石板，可以进入最后一个隐藏任务。脚的右边有个加分塔。

POINT 隐藏任务十二：最后一跃

这个隐藏任务类似于第十七关踩着方块往上跳的场景，但是比起第十七关来空中的方块更加分散，翻滚速度也更加快，所以如果没有找到正确的方法的话，可能会感到无从下手。这里提供给大家一个比较简单的方法：靠近墙边的地板上放着一个方块，在它附近稍微靠上一点的空中有一块翻滚的方块。跳上翻滚的方块，等它移动到比较偏右边的时候，跳向墙壁，然后垂直踏墙跑，跑几步之后Dante会蹬墙跳起来，此时还可以做一次跳跃+一次空中闪避，足以跳上一个伸缩的平台。在伸缩的平台落脚之后，再向右边跳到第二层的门前，在门的左边稍微偏上一点，还有一个伸缩的平台，跳到它上面，然后再跳上空中盘旋的方块，在盘旋的方块上跳向墙壁，然后连接踏墙跑→二段跳→冲刺，就能落到第三层的门前拿到蓝色Orb碎片了。



接下来可能是游戏中最为刺激的一段：与之前出现过的所有Boss再度对决！这里一共有九块石板，上面镶嵌着不同颜色的宝石，每块宝石对应一个Boss。另外有一块大石板上镶嵌着九块宝石，构成一个图案。每打倒一个Boss之后，大石板上对应颜色的宝石就会亮起来。根据提示，只要让亮起来的宝石连成一个循环，就能打开通路。因此，最少只要打倒三个Boss就可以了。当然，Boss有强有弱，"最少"不一定是"最容易"，相信大家也有自己的选择。不过如果你打倒全部Boss的话，也不会是白费力气，你将得到蓝色Orb作为奖励。以下是宝石和Boss的对应关系，供大家参考：

宝石	Boss	宝石	Boss
红	心脏核	紫	蝙蝠女
白	独角怪	橙	巨型镰刀怪+杂兵
黑	影之恶魔	浅蓝	地狱三头犬
黄	飞天蜈蚣	深蓝	白银妖马
绿	风炎双刀		

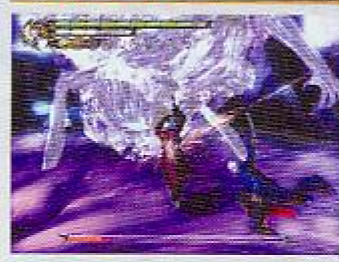
第十九关 力的较量

这一关开始之前建议装备火箭筒。火箭筒击中敌人之后会爆炸，波及到附近的敌人，对于本关一些面对群敌的战斗很有帮助。本关的开始阶段一共分为三个部分，但是所出现的敌人只有一种，就是长角的镰刀怪，应该不算难打，多注意他们隐身之后突进攻击的招式便可。第一部分是血池地狱，消灭所有敌人就能打开所有出口。第二部分是镜子世界，但是这里的镜子十分奇怪，里面不会映出人影，只有一面镜子会映出人影，而且还是背面。这里的怪物是无法直接攻击的，想消灭它们唯一的方法是打碎那面能映出人影的镜子。但这面镜子会不断改变位置，所以动作要快一点才行。第三部分则是在房间中央的沙漏漏完之前消灭全部敌人，难度也不大，结束后拿到轮回的雕像。



从新打开的出口回到第十八关的场景。转身回到镜子中，再经过血池回到镜子世界，在黄色的女神像上使用轮回的雕像，便打开了通往Boss战的大门。

VS BOSS >>> Arkham



说实话，和这个Boss作战很难说有什么"战术"。它身体周围有一些细细的触手，偶尔会抡过来，其实先兆还是挺明显的，但是由于视角问题往往不能及时察觉他的行动，所以经常跳跃到空中与它作战吧。它受到一定伤害之后就会逃逸，并召唤出一大堆"鼻涕虫"，这些家伙最好使用火箭筒来轻松解决，而且可以趁机恢复不少魔力。

当Boss的体力下降到二分之一左右时，进入第二阶段：Dante与老哥Vergil一同战斗。Vergil会自己行动（用2P手柄也可以控制）。与其说他是来帮忙的，不如说他是来捣乱的：因为有他在的时候Dante不能魔人变身，而且○键的功能变为呼叫他到身边来，连风格动作都不能用了。Boss的行动规律也没太大变化，只是多了一招放出标枪，如果被打中损血挺多的。不过在兄弟二人的夹攻下Boss也支持不了太长时间了。

第二十关 嘶叫的灵魂



干掉了Arkham这个令人失望的"最终Boss"，才迎来了最后真正的决战：Dante对Vergil，流淌着传说中魔剑士血液的双子在魔界异空间展开对决。

比起之前两次战斗，Vergil只多了一招：从天而降对地猛刺。当他忽然消失的时候，就表示要使用这一招了，利用翻滚或者闪避来躲过，但是千万不要随便乱跳。如果他是直接使用这一招，那闪开之后就可以赶快凑上去打他。如果他是先斩两刀然后再接续这一招，那说明他落地之后还会再接续一招突刺（Stinger），要连续回避数次，确认他已经出完了所有的招式、露出破绽之后，再进行反击。

随着Vergil的体力逐渐削减，他变身为魔人的时间也会越来越长。虽然出招方法没有特别的改变，但是伤害力大增，只要一招不慎就有可能被他一通爆打而瞬间损失大部分体力。而且Dante的攻击无法给他造成有效的硬直，势必给玩家带来一定的心理压力。另外，他放出来的"剑气"（次元刀）又有所加强，一次能放出来的个数更加增多了。但是这反而也给我们留下了机会：在他发出剑气的时候本身是没有防御的，灵活运用跳跃+闪避快速接近他，就能抓住他的破绽了。如果还是觉得有难度的话，推荐在本关开始之前把自己的魔力上限和体力上限都提升到顶点，和Vergil来一场魔人大对决吧，最后的胜利终将属于你！另外，在游戏的结束动画中也是隐藏着一点小秘密的哦，至于到底是什么，就请大家自己去发现啦！

■文责/待菜



公元前，罗马。

帝国不断扩张，因此也招惹来更多外敌的侵袭。长老院的统治力日渐衰退，人民也已疲惫不堪。在看似繁荣的角斗比赛背后，是整个帝国已然腐朽的精神和生活。此时，一个伟大的英雄出现了——恺撒。在他的绝对统治之下，混乱、无序被相继消除，民众都在期待所谓"罗马盛事"的到来。然而天不遂人愿，一场阴谋悄然逼近……

□文责/布塔

PS2	本刊译名：罗马暗影			
动作冒险	CAPCOM	2005.2.8	49.99美元	144K记忆卡
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

【基本操作】

	Agrippa	Octavianus
○键	确认	确定、特殊动作(如攀爬、拣拾道具等)
×键	确认、攻击(可蓄力)	确认、攻击(不可蓄力)
□键	扶起倒地的敌人	无
△键	投掷武器	贴靠墙壁
左摇杆	移动	移动
右摇杆	视点转换	视点转换
L1键	防御	慢步行走
L2键	下蹲	下蹲
R1键	锁定敌人	锁定敌人
R2键	主视点	主视点
R3键	视点归中	视点归中
十字键	放下武器装备	放下道具
SELECT键	开启地图	开启地图
START键	暂停、呼出主菜单	暂停、呼出主菜单

【组合键操作】

Agrippa	
按住R1键后，配合使用左右十字键	快速闪避
按住R1键后，同时前推左摇杆并按下×键	强力蓄力攻击（无武器时为冲撞攻击，可用以夺取对方武器）
按住R1键后，同时后拉左摇杆并按下×键	踢踏（可用来打开对方防御）
按住L2键后，利用R1锁定敌人后按△键	远距离投掷武器进行攻击（在敌人无察觉状态时可将其秒杀）

Octavianus	
同时按下□键和×键	吹口哨，可吸引卫兵的注意
同时按下L1键和R1键	双手背后，隐藏所携带道具

【流程攻略】

CHAPTER 0 First match

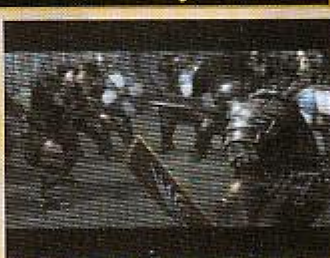
游戏一开始，我们要控制游戏的主人公之一、力量型角色Agrippa进行比赛。起身与铁栅栏门前的刺锤男对话就可以进入竞技场（以后的比赛也都需要先和这个NPC对话才能开始比赛，此外还能够在这里进行武器、道具的赛前选择）。由于是第一场比赛，所以基本上没有什么难度，可以利用这一机会好好熟悉一下"罗马暗影"这个游戏里战斗的感觉。不妨采用以逸待劳的战术，先让NPC自相残杀，等到他们都精疲力尽之后再去收取渔翁之利。战斗的最后，会出现一个小BOSS，注意躲过他手中刺锤的抡击，再以灵活的身手展开反击就可以轻松击败他。





CHAPTER 1 The wickedness of man

时间回到数天之前。此时的Agrippa还是一名罗马军队的军官。在执行任务的途中突然接到报告，得知一个罗马信使不幸落入敌人的手里。为救回人质，夺回重要信息，Agrippa决定率领部下深入敌营……



按下SELCET键打开地图，来到有绿点标注的地方，砸箱取得罗马盾后沿右侧小路一直前行。看到一名士兵，与之对话，选择第二项便可触发剧情。解决掉从山上跳下来的三个敌人之后这部分任务完成。

切换至Octavianus剧情

控制角色切换为本游戏另一主人公Octavianus。广场前，正在举行一场重要的集会，Agrippa的父亲Vipsanius被当成刺杀恺撒的凶手遭到逮捕，而Antonius意图接替恺撒的职位，成为罗马帝国的新领袖。剧情结束后控制Octavianus与身边的老者对话，就可以离开广场，之后前往SENATE HOUSE。



为探究事情的真相，Octavianus前往议会。在大门口受到卫兵阻挡无法进入，无奈只好返回。

切换至Agrippa剧情

打开地图确认目的地后，一边杀敌一边前进。挡在路中间的横木可以用武器破坏。来到一处比较开阔的地方，杀死右上方隐蔽的弓箭手后从左侧梯子爬上，进入山洞来到下一个场景。杀死河对岸的敌人，从他身上取得钥匙开启木门进入。这里的地形看似复杂，其实只需通过在地图上以蓝线注明的几道木门便可到达红色圆圈标注的目的地。途中会有大批敌人和我方援兵同时到达，无需恋战，沿路行走来到一个监牢。干掉守卫在这里的敌人，取得钥匙后打开牢门。一段动画后进入BOSS战。

BOSS "Barca" 是一个手持巨大锤斧的彪形大汉。初期，他的攻击强劲且范围比较广，所以不要采用近战的形式。即使是在他锤斧粉碎后还会通过冲撞攻击给Agrippa造成巨大伤害。对付他，灵活机动的战术更为有效，可以让我方士兵吸引他的攻击，然后从一旁进行偷袭。一番激战过后，Barca被俘虏，而Agrippa也得知恺撒遇刺的消息，决定立刻返回罗马……

切换至Octavianus剧情

走出房屋，从地图左侧宽阔台阶处离开，进入SENATE HOUSE场景。一直前行直至看到一群人正在议论什么事情。右转上台阶，与门口士兵对话。按照：1、2、2、2、2、1的顺序选择，便可将他支走。进入后悄声沿左侧通道往里走，来到



地图中用红圈标示的房间。看到那个身穿白色衣服的议员了么？我们的目标就是他……身上的衣服。从桌子上拿起一个瓶子，然后非常用力地把它放到议员的头上……换上他的服装后，原路走出户外。注意换装后Octavianus的举止一定要从容，按住L1键之后就可以稳步行走。遇到有敌人盘问的时候不要慌张，选择第2项，就可以骗过他。

来到马路对面的大门口，与士兵对话后进入。无视两名巡逻兵，进入大门。向左走取得桌子上的瓶子后，同时按下□键和×键吹响口哨，吸引卫兵前来检查。伺机绕到他身后，使用瓶子把他敲晕下。使用从他身上得到的钥匙就可以进入红圈标注的大门。

这里没有士兵把守，一直前行，进入下一个场景。顺利通过第一个士兵的盘查，来到一个房间门口。在这里看守的兵哥哥说什么也不让进，只好硬闯。一头钻进正前方的大水缸，当一切恢复平静之后再跳出来。用桌子上的绳索放倒书柜后的士兵，爬上书柜，攀上房梁向前走再跳下。解决另一个士兵后，越过他身后的柜子，开门进入，观看动画。

切换至Agrippa剧情

Agrippa回到城中，遇到了Octavianus。从他口中得知父亲被捕、母亲也即将被处决的噩耗。Agrippa毫不犹豫地前去刑法场，战斗不可避免的发生了。Agrippa首先面对的是两个手持长枪的士兵，他们除了攻击范围稍广之外实在是没有什么过人之处了。尤其是在先解决掉一个之后，夺过他的武器，剩下那一个小可怜就更不值得一提了。



感人的动画——Agrippa的努力并没有换来母亲的自由，她不幸惨死在一个衣装独特的名叫Decius的将军手里。面对眼前这个强悍的对手，Agrippa完完全全地处于下风。本场战斗是必败的，坚持约一分钟之后，会自动进入剧情。一个神秘女子很帅气地驾驭马车赶来相救，Octavianus和Agrippa总算安全脱身。直至一片静静的山林，三人才停下匆忙的脚步。Agrippa因为自己母亲惨遭不幸而悲伤欲绝，同时也为自己的无能而感到懊恼。现在他所想的，只有如何营救被关押在Syracuse监狱中的父亲Vipsanius。Octavianus决定首先潜入监狱，打探情报。



切换至Octavianus剧情

监狱地下一层：这里的地形比较复杂，如果要想沿大路前往红色标注的目的地虽然并非不可能，但实施起来会相当费劲。让我们看看是否有其他的捷径呢？控制Octavianus依次爬上前方栅栏门右侧的黄色木箱和石壁，跳下石桥，开门进入里间。拿取一个罐子后出门再向右转，蹲行再右转，始晕左侧房间里的一名卫兵后得到桌上的钥匙。此时，里屋的另两个士兵会闻声前来查看，不要犹豫，立刻跑出房间。使用手里的钥匙打开外面的那扇大门后进入，便可以来到监狱的地上一层。



监狱第一层：打开地图，可以看到这里是一个圆形构造的巨大房间。我们行动的目标是前往位于右手边的楼梯。从出发点向右转，来到一个堆有很多木箱的地方，爬上去蹲下前行穿过洞口跳下，此时我们和目的地仅有一门之隔。然而这扇门被反锁无法通过，只好找寻另外的通路。继续向前，从石碑正对的那扇门进入后一直往里走，爬上柜子便能够发现左侧隐蔽通道。俯身进入，顺势行进，跳出来后便可直接来到目的地的楼梯前。

监狱第二层：这一层的通过方式最为简单，一开始什么都不用做，静静等待左侧巡逻过来的士兵从面前通过。然后大摇大摆地向左跑去，从尽头右手边的房间进去，右转，沿路一直向前，看到那个梯子了么？从这里爬上去就可以来到监狱的第三层了。

监狱第三层：往里走，会发生强制剧情，对面高台上面的两名弓箭手发现Octavianus的行踪，并且不断地向Octavianus射出火箭。Octavianus可不比Agrippa，是禁不住任何一下攻击的。如何才能通过？果断地拾起地上的火把，一边利用木桥作为掩体躲避弓箭手的狙击，一边找机会烧断拉住木桥的四根绳索。这里有一个很有意思的地方，如果玩家能够把握好Octavianus的站位，就可以将绳索当成掩体，也就是说，弓箭手射出的火箭正好会击中绳索而不会命中Octavianus本人。待四条绳索全部断掉之后，倒下的木桥就会砸向对岸弓箭手所站立的平台，随着轰隆的一声巨响，障碍被清除。Octavianus继续向前，穿过通道，开启尽头的房门，任务完成。

切换至Agrippa剧情





通过一番努力，Octavianus和Agrippa终于见到了被诬陷入狱的Vipsanius。通过父亲的叙述，Agrippa了解到更多有关于他隆遇刺事件的信息。就在这时，大批罗马士兵赶到。无奈之下，Agrippa与Octavianus只好暂时离开这里。接下去的任务是控制Agrippa掩护Octavianus安全离开监狱。整个行动的路线与之前Octavianus潜入时的正好相反。需要注意的是，罗马士兵会向手无寸铁的Octavianus发起攻击，他的HP在屏幕左下方会有所表示。如果Octavianus不幸身亡的话则任务失败，所以千万不要一味陷入酣战而忘了自己的同伴。逃离监狱的过程中有几处房门需要用钥匙开启后方可通过，因此在击倒敌人后要注意拣拾重要道具。

Agrippa和Octavianus一路杀将下来，与早在外面等候接应的女子会合。知道现在Agrippa和Octavianus才了解到这个女子名叫Claudia，而她的哥哥则是一名从事角斗士比赛生意的奴隶贩子。时至如今，想要再次冲进监狱救出Agrippa的父亲是不可能了。在Claudia的建议之下，Agrippa决定成为一名角斗士，因为如果能够在角斗士最终比赛中获得优胜的话，就将成为处斩Vipsanius的刽子手。Agrippa希望通过这种方式能够进一步找寻到营救并为父亲洗刷冤情的机会。

CHAPTER 2 Baptism by fire

切换至Agrippa剧情

通过Claudia的引见，Agrippa认识了她的哥哥Sextus，一个专业从事角斗士比赛生意的奴隶贩子。已经决意成为一名角斗士的Agrippa首先要通过Sextus为他准备的5项试炼，我们可以通过这几项考验进一步了解“罗马暗影”这个游戏的战斗系统。

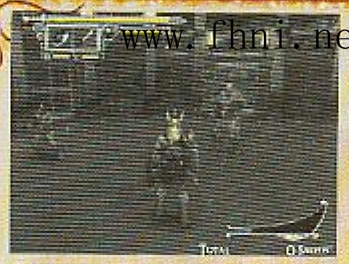
试练1——Agrippa要完成蓄力攻击的训练。具体做法就是按住×键一定时间后再松开。Agrippa将要面对两名对手，成功发动蓄力攻击后会听到来自于Sextus赞美的话语，这表示Agrippa已经成功通过本项测试。杀死两名对手后任务完成。

试练2——使用双手武器完成蓄力攻击的训练。Agrippa将面对前后出现共计四名的对手，成功发动双手武器的蓄力攻击（方法同样为按住×键一定时间后再松开）并击败所有对手后任务完成。



试练3——完成背后摔击敌人的训练。在对手HP所剩不多的情况下击晕他，再上前按下□键将其扶起，绕到他背后按R1键锁定再按□键就可以成功发动背后摔投技能。需要注意的是，当画面切换后要迅速连击□键或×键，否则对手有可能会挣脱。

试练4——随着Agrippa不断打击对手，屏幕右下方的彩色能量槽会不断增



……而，同时还可以获得SALVOS点数。该点数表示观众的满意程度，当积攒到一定程度后同时按下×键和□键就可以随机获得观众投掷下来的武器或道具。

试练5——最后一场毕业考试——对决Claudia。千万不要因为对手是女人而疏忽大意，Claudia的身手非常敏捷，而且攻击力也不低。建议大家采用比较稳妥的战术，首先防住Claudia发动的连续攻击，之后再利用她收招时的硬直展开反击。如此反复，将她的HP减少至大约四分之一时便可以取胜。

Agrippa终于通过了所有的试练，从现在开始，作为一名角斗士的生活正式开始！以后来到这里并和柜台后面的那个人对话，Agrippa便可以选择参加不同级别的角斗士比赛。刚一开始的时候可加入的就只有NOVICE级别的赛事。每当完成一个级别的全部比赛后，下一个级别的赛事就会开启。玩家可以在此模式中不断磨练技艺以应对往后越来越残酷的比赛。

再次来到Sextus的办公室，与Sextus对话后，Agrippa就将要参加CITY ARENA的比赛了。

【CITY ARENA】

Battle Royale	
金杯所需点数	65000
银杯所需点数	40000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	15000
战前武器道具选择	无

ROUND 1——规则、地形都是相当的简单，Agrippa要在这个长方形的场地中与众多NPC一起进行厮杀。将场地内的雕像破坏掉可以获得武器。需要注意的是，本关的过关点数为15000，因此一味采用"坐山观虎斗"的战术并不是上策，只有积极参战才为明智之举。

ROUND 2——没有过关点数的要求，只要杀掉场地内的所有对手存活到最后即可过关。需要留意的就是位于高台上面的女性弓箭手，她们的攻击力虽然不是很高，但攻击速度和准头十分了得，因此会对Agrippa的行动造成很大的负面影响。建议玩家把这些弓箭手作为首选攻击目标。另外还有一点小小的提示，点击○键可以让Agrippa快速从梯子上下来，非常方便。

【CITY ARENA ROUND 2】

Elimination	
金杯所需点数	65000
银杯所需点数	40000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	无

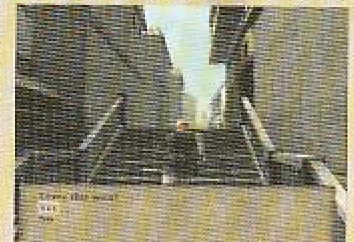
【CITY ARENA ROUND 3】

Beast Hunt	
金杯所需点数	9000
银杯所需点数	5000
铜杯所需点数	3000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius、Scimitar

ROUND 3——对手竟然是2只凶猛的老虎！它们的主要攻击手段是退后、蓄力、扑击。所以每当看到老虎呈后退状时就要做好躲避或防御的准备。

切换至Octavianus剧情

看完过场动画后走出家门，照旧从地图中右侧的宽阔的台阶处离开此场景。之后来到THE FORUM，在这里可以看到很多人聚在一起商量事情。Octavianus上前与他们对话却并不被他们理睬。无奈只好想别的方法。来到位于那群人左侧的演讲台上，镜头转换后按下○键触发选项，之后按照1、4、1、3的顺序进行选择就可以"遣散"众人。下一步要做的就是跟踪Cicero，他在地图上以白色标记标注。总的来讲基本上没有什么难度，值得注意的是，途中Cicero会不时站住脚步并来回张望，此时要注意选择合适的障碍物进行隐蔽。另外，他与士兵对话地点的那个门是无法通过的，要从位于旁边的那一扇小门处进入。







切换至Agrippa剧情

【CITY ARENA ROUND 4】

Team Battle	
金杯所需点数	65000
银杯所需点数	40000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	15000
战前武器道具选择	Gladius, Mace, Dagger

【CITY ARENA ROUND 5】

Siege	
金杯所需点数	65000
银杯所需点数	35000
铜杯所需点数	20000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius、Bow

ROUND 4——的任务是夺旗，我方需在规定的时间内保证我方蓝色旗帜数量多余对方红旗数量。任务开始后，首先要与我方任意一名角斗士对话，之后他就会随Agrippa一同行动。破坏对方红旗的方法是这样的：每一面旗帜外都有栅栏保护，此时是无法破坏的，首先必须要通过操作相应的机关降下栅栏。控制Agrippa来到一面红旗前，刚才选择的同伴就会自动去寻找相对应的机关并且将它开启。这样一来，就能够通过各种手段将对方旗帜破坏了。推荐大家选择大个头作为同伴，因为他不仅体力充足，而且行动速度并不缓慢，十分得力。

ROUND 5——是消灭场地内的所有敌人。对面的那扇木门可以用武器击坏，或利用身边的投石车进行破坏，还可以先解决掉门边的两个敌人，从他们的尸体上拿到钥匙后打开。进入之后继续消灭掉所有敌人就OK了。

BOSS

对手是之前被Agrippa怪虏的BARCA，他现在的实力要远远高于上一次交手的时候。比赛一开始，Barca仍然使用那把巨大的锤斧。当锤斧粉碎后，他会将场地内的倒塌的石柱抓起来当作新的武器。在使用石柱时的攻击手段与锤斧一样，主要是回旋抢击以及直线方向上的大力下砸。此外，他还会凭借自己强劲的脚力将地面上的石头朝Agrippa踢来。相反的，试图朝他投掷石头可不是什么好主意，不信你就试试看……面对如此强悍的对手，我们只有采用灵活机动的策略才能增加我方胜利的砝码。实践证明，充分发挥Agrippa灵活机动的优势，先成功地躲避Barca的强力攻击后再图反击绝对上策。

【CITY ARENA ROUND 6】

Boss Battle	
金杯所需点数	10000
银杯所需点数	6000
铜杯所需点数	4000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius&Parma、Mace&Parma





经历了一番苦战之后，强悍的BARCA终于倒下。在观众一再的怂恿与Barca自己强烈的要求之下，Agrippa举起手中的利剑，终结了这名战士的生命。同时，也发出了来自内心深处的一声怒吼……

切换至Octavianus剧情

Octavianus依然在为了搜寻一切有利于证明Agrippa父亲无罪的线索而到处奔走。捡起地上的香蕉皮，这可是好东西啊（作用绝对赶得上MGS中的指向性地雷……）。拿着香蕉皮前往右侧的一条小路，在这里会看到一扇门，在它前面围绕着很多蜜蜂。究竟要怎样才能通过呢？正在发愁之际，从远处走来一个手持蜜罐的人，看看是否可以打打他的主意。提前把香蕉皮仍在那个人必经的路线上，当他踩到以后就会跌倒。而从罐子里洒出来的蜂蜜会将那群烦人的蜜蜂引开。如此一来Octavianus就可以进入屋内了。接下去就没有什么难点了，只要小心躲开众人的视线，到达地图上红圈标注的地点就算完成任务了。

切换至Agrippa剧情

ROUND 1——要成功解救人质，而人质则被关押在一个木质笼子中。打开笼子的方式有两种，一是从被击倒的对手身上取得钥匙，二是直接使用暴力砸开笼子。由于人质也有HP设定（在屏幕左下方有表示人质HP情况的血槽），当人质HP

减少到0的时候任务宣告失败，因此在行动过程中一定要时刻关照着点他。将人质“完好无损”[illegible]

【NORTHERN ARENA ROUND 1】

Rescue Mission	
金杯所需点数	35000
银杯所需点数	25000
铜杯所需点数	15000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Mace&Parma、Maul、Sling

【NORTHERN ARENA ROUND 2】

Elimination	
金杯所需点数	70000
银杯所需点数	40000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Morningstar、Spear、Bow

【NORTHERN ARENA ROUND 3】

Battle Royale	
金杯所需点数	20000
银杯所需点数	12000
铜杯所需点数	7000
过关所需点数	5000
战前武器道具选择	Gladius Dagger、Gladius&Bow、Gladius & Torch

ROUND 2——杀掉所有敌人。建议大家先利用空场中的几个敌人取得强力武器，然后先进入距离开始点最近的那个小场景，最后再前往里面的场地。由于敌人类型及使用武器种类多样，所以这个任务还是有一些难度的。

ROUND 3——任务很简单，只需杀掉所有的对手即可。场地较为开阔，道具也很丰富，尽情享受战斗的乐趣吧！

切换至Octavianus剧情

首先一直向前，在尽头的房间里拾起香蕉皮。利用这一道具依次放到途中巡逻的几个卫兵。脱下最后那个戴有面具的卫兵的衣服换上，走到小巷尽头，与那个守卫在门口的家伙对话，选择第二项后他就会让开，进门。在这里给大家介绍一个很有意思也很适用的杀敌方法。其实我们没有必要一个一个地解决卫兵，大可利用香蕉皮布上一个阵，然后故意引起士兵的注意，之后只要站在“香蕉皮阵”后面，看着卫兵一个接一个地摔躺下就OK了。



切换至Agrippa剧情

ROUND 4——夺旗比赛，方法在前文中已经介绍过了，在此就不再赘述。提醒大家可以先打掉对手绝大部分的HP，这样可以大大减慢他们的行动速度，对于取胜很有帮助。

【NORTHERN ARENA ROUND 4】

Team Battle	
金杯所需点数	35000
银杯所需点数	25000
铜杯所需点数	10000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius&Parma、Gladius&Dagger、Gladius&Torch

【NORTHERN ARENA ROUND 5】

Artus Dominus	
金杯所需点数	70000
银杯所需点数	45000
铜杯所需点数	30000
过关所需点数	20000
战前武器道具选择	Scimiter、Fire Bow、Dagger

ROUND 5——本关任务是在有限的时间内尽可能多的杀死对手，赚取更多的分数。在时间结束时，要保证杀死人数多余对手，方可取胜。本场地中，有三处机关，将敌人引至其下方后及时击打周围4把铜锣的任何一个就可看到极为血腥的杀戮方式。借助这一手段，可以大大提高歼敌速度，在比赛中应尽量使用。

BOSS

消灭掉几只杂鱼之后本场比赛的BOSS就会登场。这个BOSS攻击力不是很强，但是速度及跳跃能力非常出色。初期她主要的攻击方式有召唤秃鹫、老虎以及使用弓箭进行远程攻击。大家只要耐心消灭她召唤出来的动物并积极躲避光攻箭即可。在攻箭全部发射完毕后，她会利用场地内的主子与Agrippa进行周旋。此时应迅速将场地内的所有柱子破坏，如此一来就能够极为有效地抑止她在高空的优势。在地面上解决她要相对简单很多，小心、灵活地应战，加之Cluedia的相助，胜利过关不在话下。

【NORTHERN ARENA ROUND 6】

Battle Royale	
金杯所需点数	10000
银杯所需点数	6000
铜杯所需点数	4000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius、Dagger、Spear

CHAPTER 3 Wrath of the gods

切换至Octavianus剧情

首先来到THE FORUM，和左手边的那个卫兵对话。之后再前往ANTONIUS ESTATE。来到水果摊位前拾起一个苹果，拿着它悄悄来到大门口。瞄准后将苹果投向那个士兵。士兵误认为苹果是门口前的那个人做的，便朝他过去。可怜的倒霉蛋，我们会记得你的好的。进入大门后打开地图，下一步行动的目的地位于地图左上角。这里的卫兵数量不算多，小心谨慎的话很容易通过。进入木门来到下一个场景。来到柜子旁边，按下〇键，爬上后向左转爬上房梁。蹲下后继续沿房梁前进，从一个正方形开口处上到房屋顶层。之后贴住壁小心向前，就可以来屋顶的另一端。这里同样有一个开口，从这里跳下后会看到两个卫兵。不要理会他们，直接转身出门后看到一个梯子，爬上去，再左转爬上几个木箱就可以来到目的地所在的门前。沿楼梯下来，进入左手边的房屋。在屋内的桌子上拿起飞标，趁外面卫兵转身的时候迅速爬上对面的矮台。丢掷飞标至一个合适的位置，引开那个卫兵，跳下矮台，来到一个长长的走廊。走廊尽头有两个房门，先进入右手边的那个。这里是一间浴室，成功盗得一身议员服装后就能够顺利的开门进入下一场景了。此时Octavianus身处一个庭院，完全无需理会在这里巡视的卫兵，全速冲入正前方的门即可。之后沿楼梯上行，触发剧情。



切换至Agrippa剧情

Agrippa来到Sextus的房间，在这里，看到Sextus正在与那个名叫Maecenas的白衣男子谈论着什么。原来Maecenas送来了消息，说Antonius即将举行一场角斗士战车比赛，他很希望Agrippa能够参加。Agrippa欣然同意。



战车比赛即将开始，与肉搏战相比，这场比赛同样精彩刺激。比赛胜利的条件是取得第一名或在跑完所有圈数之前杀死全部对手。具体的操作方式是：连点×键可以使战车加速，加速的时候会不停消耗人物HP下方的红色能量槽，当该槽显示为空的时候则车辆无法再继续加速，对于这一点需要格外注意。另外，在竞速途中是会发生战斗的，当Agrippa的战车离对手车较近的时候，屏幕上方会出现“BATTLE”的字样。此时按下〇键即可向对手发起攻击，武器可以通过位于起跑线附近的NPC手中取得（驾车将该NPC撞飞的话还可以取得额外奖励的点数）。另外，通过R1和L1两个按键可以强制将马匹拉向相应一边，用这一方法可以很方便的接近对手。最后要说明的一点就是，战车并不是永不损坏的，如果碰撞过分激烈、频繁，就会因轮子破损着无法继续比赛。

切换至Octavianus剧情

任务开始后注意不要被那个随从发现（地图上以绿色标志表示）。先从后面的小道绕到有卫兵把守的房间里换装成一个MM，然后再从旁边的茶几上拿起一个棕黄色的水壶。接下来要做的就是前往地图中用红色圆圈标注的目的地。跟随那个随从一路前行，注意在行走的过程中按住L1键，这样就可以顺利通过由两名卫兵负责把守的那扇门了。进去后会触发剧情。在这里，Octavianus偷听到了Antonius与Decius的对话，看来他们似乎已经隐约感觉到，Agrippa的存在将会对自己构成威胁。

动画完毕之后，继续控制Octavianus执行任务。我们要做的是跟踪那个叫Maecenas的男人，他在地图上以白色圆圈标注。在屏幕右侧出现的不断减少的蓝色槽表示整个跟踪行动过程所消耗时间，消耗至0时则任务失败。如果时间槽不够的话，可以故意引起Maecenas或者其他NPC人物的警觉，当他们发出有所察觉并发出“Huh”的一声后，时间槽就会恢复。由于这里的场景比较狭窄，还会有侍从不时地从两侧房间中走出进行扰乱，因此还是有一些难度的，必要的时候可以多尝试几次。在任务的最后一小段过程中，要让Octavianus进行换装，以便顺利通过士兵的盘查。经过一番努力，终于成功完成跟踪Maecenas的任务，接下来就可以稍微松一口气，欣赏过场动画了。

切换至Agrippa剧情

动画结束后，控制角色再一次切换成Agrippa进行马车比赛。本场比赛共6人参加，总圈数为5圈。场地形状依旧没有变化，只是在一侧的直道上增加了一些障碍，使得赛道变得更窄。比赛过程中还要注意强力武器的入手，凭借之前两场战车比赛中所积累下来的经验，胜出基本上没有什么问题。具体是杀掉所有对手还是成为比赛第一名就由玩家自行选择好了。

BOSS 下面一场是Agrippa与BOSS进行的一对一的较量。BOSS是一个名叫Narclastesede、衣装酷似西班牙斗牛士的面具男。他驾驭两匹白马，在速度方面占有比较大的优势。在攻击手段方面，他使用一条如玫瑰荆棘般的长鞭，还会投掷燃烧道具，阻碍Agrippa的行进。另外他所驾驶的车辆在两侧车轮上均安装有锐利的武器，可对我方车辆造成较大损伤。对付他，没有什么特别好的方法，建议大家入手长距离攻击武器，在与他保持一定距离的前提下伺机展开攻势。

切换至Octavianus剧情



首先来到THE FORUM，在这里与站在大门左边的卫兵对话，按照2、2的顺序选择对话分支。之后离开这里前往SENATE HOUSE。和左手边的门卫对话，就可以进入庭院。通过地图来确认一下接下来所要前往的目的地，Octavianus需要一直向前穿过有卫兵把守的木门方可进入下一场景。一开始的两个巡逻士兵比较容易应付，可以借助左侧矮树丛的掩护顺利通过。然后来到门口附近三个木箱附近，小心翼翼地捡起一块石头扔到远处，这样就可以引开守卫木门的士兵，顺利进入了。

来到了下一个场景，目标位于地图的右侧。同样，那扇门前有一个专门负责把守的士兵，照旧可以用"丢石头"的方法将他引开。石头位于地图上方的三个绿点处。成功引开士兵，进入木门任务完成。

切换至Agrippa剧情

前往Sextus的屋子，对话后开始DESERT ARENA的比赛。

【DESERT ARENA ROUND 1】

Battle Royale	
金杯所需点数	50000
银杯所需点数	30000
铜杯所需点数	20000
过关所需点数	15000
战前武器道具选择	Gladius&Spike Shield、Power Scimitar、Grand Mace&Meat

【DESERT ARENA ROUND 2】

Beast Hunt	
金杯所需点数	20000
银杯所需点数	10000
铜杯所需点数	5000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Power Gladius&Spike Shield、Mace&Fire Bow、Spear

【DESERT ARENA ROUND 3】

Team Battle	
金杯所需点数	50000
银杯所需点数	30000
铜杯所需点数	20000
过关所需点数	15000
战前武器道具选择	Power Gladius、Grand Mace、Dagger

ROUND 1——消灭场地内的所有对手，注意地面有三处机关，踩下相应的开关会喷出炽热的火焰，合理使用的话对于快速杀敌有很大帮助。

ROUND 2——对手是一个长枪兵以及三只老虎。应当合理利用场地内设置的木板进行防御，由于老虎的行动速度以及攻击力都十分出色，所以推荐先将它们作为首要攻击对象。至于剩下的那个家伙，就没有什么难度可言了，有兴致的话还可以用石头蛋子砸死他！

ROUND 3——又是一场夺旗比赛，没有什么多说的，同样选择大块头作为自己的同伴，小心应对吧。将敌人打到濒死的方法同样奏效，强烈推荐使用。

切换至Octavianus剧情

任务一开始会看到三个卫兵，待其中两人左转后，按住L1，紧贴剩下那个士兵步行。当这个士兵来到走廊时他会右转，抓紧机会迅速从窗户潜入左手边的房间，从桌子上拿去一枚笔以及一把钥匙。接下来，小心来到位于地图右下角的房间内换装成为女仆，注意不要被真正的女仆发现，必要时可使用罐子让她"小睡"一会。再拿一个罐子随身携带来到地图中上方有卫兵把守的那个房间，使用钥匙打开房门进入。丢出那枚笔吸引卫兵注意力，趁机用罐子将他放倒。按住△键贴墙往里走，爬上木箱，继续靠紧墙壁一直来到红圈标注目的地所在的位置，跳下，进入房间，触发剧情。



在这里，Octavianus见到了不知被何人重伤而奄奄一息的Cicero，临死前，他告诉Octavianus，Agrippa的父亲Vipsanius是无辜的……

切换至Agrippa剧情

DESERT ARENA赛事继续进行。

ROUND 4——在规定时间内比对手杀掉更多的敌人，取得更多的分数。场景内有两个死亡机关和一个投石机，在加以利用的同时主要不要让自己陷入被动。努力去赚取更多的分数吧！

ROUND 5——消灭所有出现的敌人就可以过关。场地两边的屋子附近埋伏有火焰弓箭手以及投掷"汽油弹"的步兵，注意躲避他们的配合攻击，被火烧可不怎么舒服。另外，这个关卡中还有4处可以喷出火焰的陷阱，可以将敌人引至上面，实施火攻。

【DESERT ARENA ROUND 4】

Artus Dominus	
金杯所需点数	80000
银杯所需点数	50000
铜杯所需点数	35000
过关所需点数	20000
战前武器道具选择	Power Gladius、Maul、Dagger

【DESERT ARENA ROUND 5】

Elimination	
金杯所需点数	75000
银杯所需点数	45000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Grand Mace&Spike Shield、Maul、Spear

【DESERT ARENA ROUND 6】

Boss Battle	
金杯所需点数	40000
银杯所需点数	25000
铜杯所需点数	15000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius&Meet、Grand Mace&Spike Shield、Halberd

BOSS 这个BOSS是整个游戏中体积最为庞大的一个对手了。战斗正式开始后，一定要记住在第一时间向左或向右闪躲。因为大象一开始就会朝着Agrippa的方向奔袭而来，如若受到攻击的话，就只能面对损失大量HP的悲惨现实了。大象的主要攻击方式有：正面冲撞、原地踩踏以及小尾巴抽打。相对而言，处于其身体两侧时比较安全，只是要多多注意骑在大象背上的那个小矮人Askari投掷下来的燃烧瓶。看到安装在大象四只脚上的铁环了吗？从它侧面不断攻击一直打到铁环碎掉为止。待其粉碎之后，要集中力量攻击大象没有铁环保护的脚，用不了多久大象就会应声倒地。不要掉以轻心，战斗还没有结束。

大象死后，骑在它上面的那个小矮人Askari就会跳下来攻击Agrippa。切记不要猛冲猛打，对手的行动速度异常灵敏。要等待机会用手中的武器丢掷他或是用双手武器进行蓄力攻击。由于他身高比较矮，直接挥动武器砍杀的话有一定几率无法命中，在此强烈推荐使用锤子进行远距离投掷攻击，或者使用双手斧进行蓄力攻击。另外在这个场地中，HP的补给道具也很丰富，大家大可放心。只要把握好节奏，掌握对方的行动规律，想要取得本场战斗的胜利，也没有什么太大的难度。



切换至Octavianus剧情

最简单的任务，只要直接前往地图上红色圆圈标记的地点后就会触发过场动画。

切换至Agrippa剧情

控制Agrippa来到Sextus的房间引发剧情。

CHAPTER 4 Restoration to glory

切换至Octavianus剧情

Octavianus来到ANTONIUS ESTATE。首先在水果摊那里获得一个苹果，然后前行、右转，将苹果丢向门边的马匹，注意不要离马匹过近，否则会被踩踏而死。从不幸的卫兵身上取得制服，进门。



确认目的地后，躲开卫兵的视线，小心前进。结果发现那扇门关闭得紧紧的根本无法进入。无奈之下，只好进入它下方的另一扇门。



进入下一场景后不要着急从楼梯下去，那里是无法通过的，结果只能被卫兵发现。仔细观察周围环境就能发现其实楼梯最上方后面是可以利用△键贴墙通过的。从这条通路来到另一个房间跳下，从地上捡起瓶子，看准时机解决掉在此处来回巡逻的士兵，之后，拾阶而上就可前往下一个场景。

首先从厨房里拿起一个装有蜂蜜的瓶子（放在桌子上黄色的那种），注意不要被屋子里面的女佣发觉。用这个瓶子拍晕大房间中的那个卫兵。同时瓶子里的蜂蜜就会撒到地上，效果与香蕉皮一样，踩上去会摔倒。利用它可以轻松放倒前来查看的另外几名士兵。现在就只剩下守在门口死也不动地方的顽固分子了。让他躺下的方法有很多种，在这里推荐大家"面粉+瓶子"的打法，首先将面粉撒向他，趁他迷眼的时候上前补一瓶子就OK了。开门进入下一场景。

通过动画我们可以获得提示，门的钥匙在一个士兵的身上。转身捡起地上的绳子和老鼠。首先利用绳子勒晕房间中的流动岗位，然后丢出老鼠吓跑女佣，再从背后悄悄解决掉那个携带钥匙的士兵。得到钥匙后就可以直接开门前往下一个场景了。这里特别要提醒大家，千万记得从士兵身上扒下一身军装，否则的话……

进门后，Octavianus左右两边各有一名哨兵，知道为什么提醒大家要换装了吧？穿有军装的Octavianus可以完全无视哨兵，按住L1键就可以大摇大摆轻松到达目的地。这里没有哨兵，只有几只可爱的白色小猫咪。红色圆圈标注的那扇门被锁死，钥匙位于地图左上角的小房间内。只有先利用火把破坏掉屋内的桌子后才可以捡取。对付那几只小猫的唯一办法就是通过挥动火把保持它们与Octavianus间的距离。成功拿到钥匙后开启那扇门进入。进入房间后，检查桌子上面的书信就能触发剧情。



切换至Agrippa剧情

剧情结束之后，控制Agrippa走出房门，来到楼下的训练场，与站着的士兵对话，选择第二项。看过一段动画后就将开始游戏最后一项赛事——GREAT ARENA。

ROUND 1——拯救人质的关卡，共三人，分别位于地图的左右两侧及中央高台上。由于没有时间限制所以建议大家先全力消灭掉所有的敌人后再展开解救行动，这样的话不仅从容还能挣到更多的分数。需要提醒的一点是，人质受到攻击后会到处乱跑，此时需要再次与该人质对话，他才会跟Agrippa走。三名人质全部回到出发点后任务完成（可以一个人一个人分别营救，不必一次将三名人质同时救出）。

【GREAT ARENA ROUND 1】

Rescue Mission	
金杯所需点数	50000
银杯所需点数	30000
铜杯所需点数	20000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Grand Mace&Parma、War Chain&Torch、Fire Bow

【GREAT ARENA ROUND 1】

Beast Hunt	
金杯所需点数	30000
银杯所需点数	30000
铜杯所需点数	10000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius&Meat、Scimitar&Cheese、Spear



ROUND 2——对手全部为野兽。初期配置为两只老虎和一只大象。由于老虎行动较大象相比更为迅速，对Agrippa的威胁更大，所以推荐先解决老虎，再与大象理论。当然，打老虎的时候也要留意大象的攻击，挨一下可以很疼的。老虎全部KO之后会增加七、八只秃鹫，一下一个没什么威胁。

【GREAT ARENA ROUND 3】

Elimination	
金杯所需点数	70000
银杯所需点数	40000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Spike Shield、Dagger、Torch

【GREAT ARENA ROUND 4】

Team Battle	
金杯所需点数	30000
银杯所需点数	15000
铜杯所需点数	10000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Gladius、Grand Mace、Fire Bow

ROUND 3——消灭所有对手。场地共由四个部分构成：第一块场地内有下压式机关，对付那些皮糙肉厚的大块头最为有效。第二块场地有两副旋转刀陷阱，如果不在乎分数高低的话，大可找个安全的角落一蹲，等着敌人自行了断。唯一需要小心的就是弓箭手偷放的暗箭。第三块场地，树丛密布，对视线造成较大障碍，将弓箭手解决后会有手持双手武器的援兵杀到，推荐留一把以备后用。第四块场地的中间有红色灼热区域，并且范围会不停地扩大，走到上面会消耗HP。出现的敌人并不多，如果手中有双手兵器的话就会很容易地搞定。

ROUND 4——夺旗比赛，不用多说什么了，是速战速决还是打持久战，就由玩家自行选择了。

切换至Octavianus剧情

Octavianus与Sextus相遇。Sextus派出两名手持巨斧的壮男挡住了去路。Octavianus捡起地上火堆里的火把，用它攻击壮男，敌人受到两次攻击会投掷出手中的武器，注意闪避。之后再用火把攻击空着手壮男一次，他们就会跳到一旁的河中。需要注意的是，对手的攻击范围很广，而且有时会发动连续攻击，一定要注意及时有效的躲避。





切换至Agrippa剧情

ROUND 5——消灭所有对手。

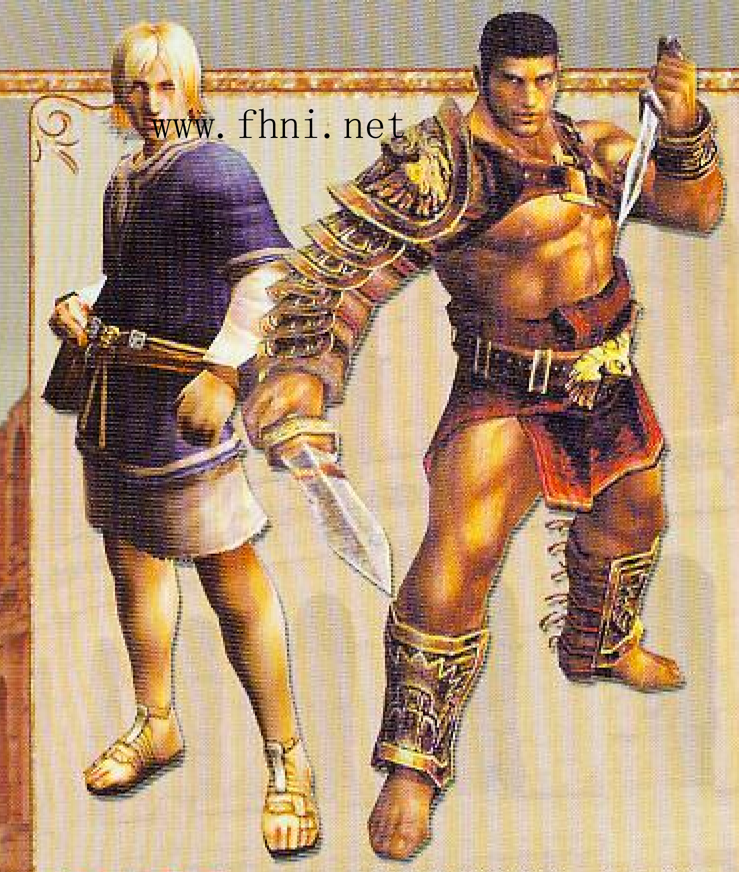
ROUND 6——本场比赛的完成条件是取得一把木剑，然后带着它来到位于场地中间高台的最顶层。木剑并非一开始就有，只有不断杀掉对手，才会有携带有木剑的新人增援而来。加之时间限制且观众投下的加血道具不多，建议大家先尽力解决掉左上方平台及中间高台顶端的2名弓箭手，他们的远距离攻击很是烦人。其他的敌人相对容易一些，并且其中有不少都配备有双手重型武器，应当尽量使用冲撞，这样就可以轻松抢来有力的兵刃。坚持到带有木剑的援兵出现，杀掉他后夺过木剑，平安到达高台顶层后任务完成。本关有一定难度，多尝试几次是有必要的。

【GREAT ARENA ROUND 5】

Siege	
金杯所需点数	70000
银杯所需点数	40000
铜杯所需点数	25000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Mace、Spear、Meat

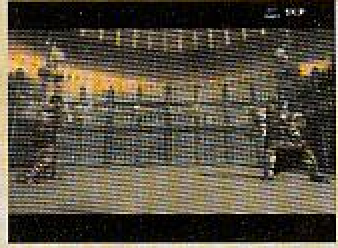
【GREAT ARENA ROUND 6】

Sword Struggle	
金杯所需点数	85000
银杯所需点数	65000
铜杯所需点数	50000
过关所需点数	无
战前武器道具选择	Power Scimiter、Fire Bow、Meat



BOSS

Agrippa终于要和杀害母亲的凶手——Decius进行一对一的真正较量了。如今的Agrippa面对Decius再也不会像当初那样毫无还手之力了。用尽全力去战斗吧！Decius一共有两种形态。第一形态很好对付，攻击方式与游戏初期看到的一样。大家可以先积极防守，等待BOSS的拳套被碎掉之后，Decius的防御能力就会大大削弱。配合使用观众投掷过来的强力武器进行攻击便可以轻松胜出。





不可思议的事情发生了，"遇刺身亡"的恺撒竟然奇迹一般地出现在了大斗技场的中央。包括Agrippa、Antonius、Decius等在内的所有人都被眼前的这一幕所惊呆。就在这时，Maecenas从人群中走出，向大家叙述了事情的真相。原来，一直被误认为是Antonius走狗的Maecenas实际上是效忠于恺撒的忠臣。就在"恺撒"遇刺前的几天，Agrippa的父亲Vipsanius接到情报，称有人意图对恺撒不利，他立刻将这条重要消息向上通报。

原来一切都是Antonius搞的鬼，他得知自己不是恺撒的继承人便心生歹念，意图通过极端的方法获得至高无上的权力。万万没想到事情并没有按照他的预谋发展，被他刺杀的只不过是恺撒的替身。那么，恺撒真正选定的继承人究竟会是谁呢？这个问题的答案就是Octavianus！Octavianus翻译成中文不就是屋大维么，其实估计了解这段历史的玩家应当早就知道了。眼看事情败露的Antonius恼羞成怒，而Decius更是犹如一头困兽，妄图做最后的挣扎……

BOSS

进入与Decius的第二回合较量。他的第二形态其实也只不过是拳套上的刀刃完全伸出，在攻击手段上基本与原先一样。因此我们也可以再次采用先守后攻的战术。等待他双手的钩爪及拳套完全碎掉之后就好对付得多了。只是要注意，移动时尽量与Decius保持适当的距离，避免被他抓住，否则就会遭受到一套连续攻击，那样的话，HP会掉得很快。

BOSS

与Decius的战斗取得胜利后会直接进入下一场与Antonius的较量。大家要打起十二分的精神，因为如果不幸输掉这场比赛的话，就要回到与Decius比赛之前，重新开始游戏，那可是比较令人郁闷和苦恼的啊。回到正题，BOSS Antonius的武器为一把双手巨剑，攻击方式较为多样，且速度较快。因此，一味猛冲的话是占不到半点便宜的。依旧可以采用积极防守，待BOSS武器碎掉后再图反击的战术。有了之前几场硬仗的磨练，相信应当可以比较轻松地胜出。就当一切似乎即将结束之际，Cluadia的哥哥Sextus华丽地登场！现在的Sextus不再是一个奴隶贩子，而是一名胸中充满了复仇怒火、来自庞贝的勇士。眼看着Sextus出手救走了Antonius，Agrippa毫不犹豫地追了上去……重新披上战甲的Agrippa依旧威风凛凛，途中遇到不少前来阻挡的Sextus的手下，其中还包括之前曾几次露面的神秘双胞胎少女，无奈，只有再一次用拳头来解决问题了。



BOSS

这是游戏里唯一的以双人形式登场的BOSS（大象+矮人的组合另当别论），笔者感觉这两个BOSS除了身材高挑、服饰花俏、武器夸张以外就没什么其他的东西了，攻击力不高且攻击方式单一。由于离开了斗技场，所以战斗中是无法从观众那里获得武器的，不用担心，Claudia会帮助我们解决武器的问题。不过究竟Claudia拿来何种武器则是随机的，而且BOSS会对她的行动出手阻挠。Claudia一旦受到攻击就会停止运送武器而和两个BOSS大打出手，这时大家一定会冲上前去及时解救。其实除了等待Claudia送来武器之外还可以使用冲撞技能直接将BOSS的武器夺来己用。

战斗结束后，Agrippa继续前进，冲破重重阻隔终于来到码头，在这里他见到了Sextus。有谁能够想到，昔日的朋友现在因立场的不同不得不转而以兵刃相向……

BOSS

Sextus的实力果然非同一般，武器是一对双刀，主要攻击方式为连斩不时伴有空翻攻击。其中连斩攻击的HIT数最多可以达到五次，并且是只要挨中一下便无法再防御。相对这一招式而言，空翻攻击就稍显华而不实，威力一般，而且收招时硬直时间较长。与对付其他强力BOSS一样，我们依旧可以采用防守反击的战术来对付Sextus。本场BOSS战的场地比较宽广，四周还有木箱为Agrippa及时提供武器和HP补给。



Octavianus率领罗马大军向Antonius党羽发动最后的攻势，为了给母亲报仇、替父亲洗脱罪名而忍辱负重一直战斗到现在的Agrippa，为了与Antonius做最后的了结，一路杀到Antonius所在的战船上，最后的战斗即将展开。

最终BOSS

在这场战斗中，BOSS武器是不会碎掉的，这也就意味着之前一直很管用的"消耗对手武器耐久度"的战术再也行不通，所以一味死守是丝毫没有意义的。Antonius的武器的范围以及攻击力与之前一役中的相比都强化了不少，攻击方式包括回旋斩、冲刺攻击、连斩以及投掷燃烧瓶。其中第一招威力极强而且出招速度快、攻击范围又很广，所以一定要小心对付。好在Antonius在发动该项技能前会有明显预兆，如将巨剑背负到身后、口中念道"I'm ready for you"、"Come on"此时一定要迅速拉开与Antonius之间的距离，这样就能够安全躲开他的攻击，并有机会在他收招之际展开反击。对付他的冲刺攻击相对要容易一些，因为这一招的攻击判定为直线，只要做好"先读"工作，可以轻松化解。至于Antonius的连斩，没有太好的方法，躲不开的话就全力防守吧。同样他在收招的时候会有较长的硬直时间，这可是反击的大好机会！当他跳到高处并向下投掷燃烧瓶时，没办法，只好躲避了。大概4、5次攻击过后，Antonius就会跳回甲板，注意躲避他的重击。当HP减少到仅剩下两条的时候，Antonius会不定期地"大暴走"，届时我们可以看到他周身被红色光晕包围，行动速度大幅提升的壮观场面。好在攻击方式并没有新的变化，可照旧按之前的方针进行战斗。最后要提醒大家的一点是，在这场战斗中，虽然在场地的四个角落会很及时地刷新出来装有道具的木箱，但HP恢复道具数量有限，所以一定要节约并且合理地使用，切忌浪费。坚持到最后，胜利终将属于我们一方。





Octavianus篇



Octavianus在游戏中负责收集Agrippa父亲的无罪证明，虽然也有几处需要直接面对敌人（如监狱中火把烧断木桥、游戏后期对决Sextus手下两名巨汉），但他所执行的大都还是一些跟踪、潜入类型任务。在控制Octavianus进行游戏的部分中，可以明显感觉到制作人借鉴了不少来自MGS等潜入游戏里的东西，我们同样看到了贴墙行走、绕墙、拖拽尸体等场面。尽管这些要素的加入在一定程度上丰富了游戏的内容，然而在很多细节方面仍然存在较多的问题。最最明显的就是电脑的AI，实在说不清是太高还是太低。比如有的时候明明是着一堵墙，竟然还会莫名其妙地被发现；相反，有的时候与士兵近在咫尺却不会被察觉。这的确让人难以接受，还不如干脆直接明目张胆地跑到目的地。至于三、四个士兵各自保持奔跑状态却相互之间挤作一团，谁也动弹不得的可笑画面也实在是不少。

当然，控制Octavianus进行游戏的部分还是有可圈可点之处的。如双手背后偷藏道具、接受卫兵盘问等，这些都可以算是罗马暗影自己独创的。总体而言，罗马暗影这个游戏的主要看点还是在于Agrippa一侧。相对Agrippa而言，在Octavianus部分中无论是基本流程还是敌人配置等很多方面都十分死板，在一次通关后便无新意可言。从追求反复游戏乐趣的角度出发来看待的话，这不能不说是一个遗憾。

Agrippa篇

"罗马暗影"的另一主人公Agrippa属于绝对力量型角色，负责游戏中战斗部分的任务。基本操作方法在前文中已经进行过说明，这里不再赘述。下面主要结合笔者亲身游戏时的感受简单谈谈本作的战斗。要想在每场战斗中都能取得高分并不是一件容易的事情。Agrippa在游戏里能得到分数评价的地方只有角斗场，游戏里在角斗场中进行的战斗有很多，花样也着实不少，包括乱斗、夺旗赛、人质营救，还有就是比较有难度的BOSS战。面对每场战斗，我们决不能只顾硬拼硬捧而不去动脑子思考，否则要想得到高分就只能成为一句空话。

在不同形式的战斗中想取得高分，唯一手段就是最大程度地取悦观众。大家都知道，在战斗过程中同时按下□键和×键就能"召唤"武器或道具，而这一系统的另外一个重要功能就是大幅增加分数。位于屏幕右下方的彩色能量条表示观众的满意程度，当主角成功攻击对手后，彩色能量条下方便会出现一个慢慢缩短的蓝条。在这个蓝条完全消失之前及时按下□键和×键两个按键，所得分数将乘以2.2倍。如果手持鲜花欢呼，分数更会增加到原来的3.3倍。如何能让观众的兴奋值达到顶峰呢？方法只有一个，那就是想尽办法让角斗场的场面更加"精彩"。更加直接一点来说的话，场面越是血腥，观众就越是高兴。如果能够不停地给予





对手肢解、砍首、斩腰等形式的致命攻击的话，那分数可是大大的。战斗过程中，武器的选择和使用是很重要也很讲究的。各种兵刃在攻击力、攻击速度等方面的性能都有所差异。一般来说，短小的武器虽然攻击力稍弱，但在速度方面有着明显的优势。相反，钝器类以及双手武器，虽然有着强大的破坏力，能够轻而易举地给对手造成致命的伤害，在速度及灵敏度方面存在较大的不利。因此需要根据战局的不同，灵活地对武器进行选择。多数情况下，我们还是推荐使用沉重的双手武器，如双手斧、巨型刺锤等。利用它们进行蓄力攻击往往比较容易收到理想的效果。双手斧可以能砍掉对手身体的任意一处部位，甚至可以将对手拦腰砍成两段；刺锤虽然不具有这些功能，但是却能够轻松击碎对手的头颅。

"罗马暗影"这个游戏里还有很多辅助攻击手段。比如说在Agrippa处于倒地状态时，按下×键便可以向对手泼撒沙子，成功后一定时间内，对手会陷入混乱，借此机会迅速起身便能够成功地展开反击。另外，当对手倒地后，上前按下方块键，便可以强行将其拉起。此时对手处于短时间的昏厥状态，可以趁机追打或直接绕到他背后，按□键发动投技（切换镜头后需连打□键或×键）。

【附：角斗士训练场各难度级别赛事细则统计】

NOVICE级别比赛		
NOVICE BATTLE lv1		
登场敌人信息		
大型对手	0人	
中型对手	3人	
小型对手	2人	
女性对手	0人	
第一批登场	中型对手2人	
第二批登场	小型对手2人	中型对手1人
NOVICE BATTLE lv2		
登场敌人信息		
大型对手	3人	
中型对手	3人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手1人	中型对手2人
第二批登场	大型对手2人	中型对手1人
NOVICE BATTLE lv3		
登场敌人信息		
大型对手	0人	
中型对手	6人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	中型对手3人	
第二批登场	中型对手3人	
NOVICE BATTLE lv4		
登场敌人信息		
大型对手	3人	
中型对手	3人	
小型对手	1人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手1人 小型对手1人	中型对手2人
第二批登场	大型对手2人	中型对手1人
AVERAGE级别比赛		
AVERAGE BATTLE lv1		
登场敌人信息		
大型对手	2人	
中型对手	4人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手1人	中型对手1人
第二批登场	大型对手1人	中型对手3人
AVERAGE BATTLE lv2		
登场敌人信息		
大型对手	3人	
中型对手	4人	
小型对手	1人	
女性对手	0人	
第一批登场	中型对手2人	小型对手1人
第二批登场	大型对手3人	中型对手2人
AVERAGE BATTLE lv3		
登场敌人信息		
大型对手	0人	
中型对手	0人	
小型对手	7人	
女性对手	0人	
第一批登场	小型对手3人	
第二批登场	小型对手4人	
AVERAGE BATTLE lv4		
登场敌人信息		
大型对手	2人	
中型对手	4人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手1人	中型对手1人
第二批登场	大型对手1人	中型对手3人
ADVANCE级别比赛		
ADVANCE BATTLE lv1		
登场敌人信息		
大型对手	3人	
中型对手	4人	
小型对手	1人	
女性对手	1人	
第一批登场	大型对手1人 小型对手1人	中型对手1人
第二批登场	大型对手1人 女性对手1人	中型对手3人
ADVANCE BATTLE lv2		
登场敌人信息		
大型对手	3人	
中型对手	4人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手1人	中型对手2人
第二批登场	大型对手2人	中型对手2人
ADVANCE BATTLE lv3		
登场敌人信息		
大型对手	0人	
中型对手	0人	
小型对手	0人	
女性对手	7人	
第一批登场	女性对手3人	
第二批登场	女性对手4人	
ADVANCE BATTLE lv4		
登场敌人信息		
大型对手	2人	
中型对手	3人	
小型对手	1人	
女性对手	1人	
第一批登场	大型对手1人 小型对手1人	中型对手2人
第二批登场	大型对手1人 女性对手1人	中型对手1人
EXPERT级别比赛		
EXPERT BATTLE lv1		
登场敌人信息		
大型对手	2人	
中型对手	4人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手1人	中型对手3人
第二批登场	中型对手3人	
第三批登场	大型对手1人	中型对手2人
EXPERT BATTLE lv2		
登场敌人信息		
大型对手	1人	
中型对手	3人	
小型对手	1人	
女性对手	0人	
第一批登场	中型对手2人	小型对手1人
第二批登场	大型对手1人	中型对手1人
EXPERT BATTLE lv3		
登场敌人信息		
大型对手	6人	
中型对手	0人	
小型对手	0人	
女性对手	0人	
第一批登场	大型对手3人	
第二批登场	大型对手3人	
EXPERT BATTLE lv4		
登场敌人信息		
大型对手	3人	
中型对手	5人	
小型对手	1人	
女性对手	3人	
第一批登场	大型对手1人 女性对手1人	中型对手2人
第二批登场	大型对手1人 女性对手1人	中型对手2人
第三批登场	大型对手1人 女性对手1人	中型对手1人 小型对手1人









完全由眼镜厂原创机体构筑成的全新OG系列第2弹终于在万众瞩目之中登场。相信机战迷们春节假日中的大部分游戏时间都花在本作上了吧。这次难度进一步提高，要想全熟练度达成不用“S/L”大法非常之难。另外，游戏中的众多隐藏要素也相当丰富，这次的攻略算是抛砖引玉，拉开新一轮SRW战火的序幕吧。 □文/HolyGroup 小猫 责编/北斗

游戏小技巧奉送：1、对话时按B键可以查看之前的对话，按R+A可以飞速跳过对话，战斗中移动光标时按住B键可以快速移动，敌方行动时按住A键可以加快它们的行动速度。
2、2周目或以上时，在战斗中进入主菜单里的“システム”，输入“下、上、左、右、L、R”，便会出现sound test模式，在此模式下可以欣赏游戏中的所有音乐。
3、2周目或以上时，部分人物会追加新的个人BGM，可以在设置中进行选择。
4、合体技都自动带有“直击”效果，可以强制令被攻击者不能发动任何防御技能、防护罩、以及使用援护防御，但是却不能阻止对方发动“分身”，这点比较特别，需要注意。

这次的OG2在系统上大体和OG一样，由于篇幅限制便不再为机战新手们详细讲解系统，需要的玩家可自行翻阅以前的OG相关攻略，这里只列出一些OG2新增的要素：



1、根据熟练度的取得数量，游戏的难度会分为易、普、难3种，熟练度不足目前通过的关数的1/3则为易，1/3与2/3之间为普，2/3以上为难。熟练度的多少关系到关卡里敌人数量、强度、配置以及一些BOSS在多少HP时逃跑的不同，同时也关系到个别隐藏要素。另外熟练度高于35才能进入本作的最终关。本篇攻略是以全熟练度取得为宗旨的，难度为难，所以在每关的讲解上可能会和易、普难度稍有出入，总体来说没什么区别。

2、通关一次后读取通关存档会出现2个模式，ノーマル为正常的2周目，上一遍游戏的金钱（花在改造上的金钱也包括在内）的一半和全部人物的PP值（已经用来养成人物的PP值也包括在内）都能够保留下来；EXハード虽然也可以保留金钱和PP值，但是游戏中只能改造机体本身性能，而**完全不能改造武器，并且人物养成所需要的PP值为通常的2倍！**并且所有敌人的强度都会增加，游戏熟练度始终为难！；EXハード通关后会再出现スペシャル模式，同样继承金钱和PP值，所有机体和武器均可以改造10格，并且游戏开始后直接给予所有强化部件和外挂武器各1个，包括全部隐藏武器和隐藏部件，其他方面和ノーマル模式一样。



3、本作战斗中GAME OVER后仍然可以保留经验值、金钱、PP值、回合数重打此话，**但是一旦重打则本话的熟练度就强制得不到了**，所以要想收集全部熟练度的话就不可以通过故意全灭来练级、赚钱、赚PP值！这样一来游戏中的关卡、敌人数量、资金、PP值都是固定的，就看你怎样合理分配了，这才是本作真正的难点所在！！

4、本作将机体的所有性能均改造满后仍然会出现一些奖励，所不同的是前4项为所有机体共同的奖励，而最后1项是每个机体都不相同的特殊奖励，效果各种各样五花八门，大多数都是非常强悍的奖励，推荐选择。

5、本作里人物击坠数超过50仍然会获得ACE称号，每战出击时气力+5（击坠数超过100则+10），另外当获得ACE称号后此人物还会同时获得其独有的ACE奖励能力，也是每个人物都不相同的。

6、和机战D一样，本作也有连续攻击的设定，具有“连续攻击”技能的人物使用标记“C”的武器可以攻击一条直线上的敌人，数量与机师技能等级有关。



7、本作的难度创机战系列新高，BOSS实力强得离谱，有点身份的BOSS就没有HP低于10万的（数字只显示99999但实际上超过了），且攻击力、命中、回避都很夸张，与BOSS们作战前一定要注意节约SP。

8、本作添加了一个好玩的新要素“个人BGM设置”，每个人物都拥有好几首BGM（包括机体的BGM），可以自由选择1首作为其战斗音乐。

由于本作最大的难点在于全部熟练度的取得，所以这次攻略将以此为重点进行讲解。

【第1话】美しき侵入者

★胜利条件：敌方全灭
◆败北条件：アンジュルグ被击坠
●熟练度：4回合内全灭敌人

第2回合鲷介等人会赶来。第1话的熟练度还是很好取得的，给鲷介多用用“加速”。

【第2话】星への翼

★胜利条件：敌方全灭→（2回合后）→ガーリオン・カスタム以外的敌人全灭
◆败北条件：我方任意机体被击坠
●熟练度：（2回合后出现）4回合内达成后期胜利条件（包括之前的2个回合在内）

如要取得本关的熟练度，刚开始斯雷和艾比斯要尽量多杀敌。第3回合鲷介等人到达，要在取得熟练度的前提下再击坠BOSS不太可能，BOSS会在HP低于6000时撤退。

【第3话】圣十字军の残身

★胜利条件：敌方全灭
◆败北条件：我方母舰被击坠
●熟练度：4回合内把ライノセラス的HP降到70%以下

BOSS离得较远，我方陆地型机体比较吃亏，后面的布里特移动太慢，索性和母舰一起负责清理杂兵算了。BOSS身边的一对男女（其实就是OG里没有登场的机战α的某一对男女主角）稍微被揍2下就全跑了，鄙视……所以干脆不用对他们开火了，集中攻击敌方母舰，拿到熟练度。

【第4话】ブーステッド・チルドレン

★胜利条件：敌方全灭
◆败北条件：我方任意机体被击坠→（2回合后）→我方母舰被击坠
●熟练度：（2回合后出现）4回合内将ガーリオン・カスタム以外的敌人全灭



左上方可以完全交给某1个人，大叔负责右边上来的敌机，鲷介等人来到后分兵解决BOSS身边的杂兵以及阿拉德那小子，这样便可以拿到熟练度。2个BOSS仍然一受点攻击就逃了。

【第5话】忘れ得ぬ记忆

★胜利条件：敌方全灭
◆败北条件：我方母舰被击坠
●熟练度：4回合内全灭初期敌人

战前一定要把唯一的那块地形适应海S的甜给布里特的腕击霸MK II装备。将敌人全灭后我母舰会陷入困境，好在母舰不是那么容易挂的

【第6话】

★胜利条件：将グルンガスト的HP降到70%以下→（达成胜利条件后）→将ゼオラ的HP降到30%以下/将ユウキ或カーラ的HP降到70%以下

◆败北条件：リュウセイ被击坠/グルンガスト被击坠→（达成初期胜利条件后）→我方任意机体被击坠

●熟练度：（达成初期胜利条件后出现）ユウキ、カーラ、ゼオラ、アラド以外的敌人全灭/击坠ユウキ、カーラ、ゼオラ中任意1人

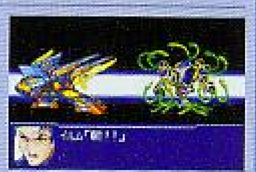
刚开始隆圣和伊鲁姆对P时一定要加个“ひらめき”“集中”，否则会被秒……本关的熟练度很好获得，消灭所有杂兵或者击坠塞欧拉都可以，不过塞欧拉被击坠就过关了。

【第7话】过去、そして彼方より

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：エクセレン被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：到第2回合我方行动结束时击坠4架或以上的敌机



由于地形非常不舒服，所以一定要把空飞型机体及有“加速”精神的机体配置在靠前的位置，快速冲上去灭掉4架敌机拿到熟练度。第3回合会来一批IMPACT里的神秘敌人，同时之前的敌人全部撤退。

【第8话】约束は炎に消えて

★胜利条件：敌方全灭→（3回合后）→将ゼオラ的HP降到10%以下

◆败北条件：ラトゥーニ被击坠/我方母舰被击坠/（3回合后添加）ゼオラ被击坠

●熟练度：4回合以内将ユウキ、カーラ、ゼオラ以外的敌人全灭

为何这几关的地形总是和陆地型机体过不去？简介的古铁跑得蛮快，但是射程不够冲到敌机堆里也不怎么能反击，所以战前要给他挑把射击武器带着。第3回合会发生剧情，同时胜利条件变更。

【第9话】疑惑の宇宙

★胜利条件：任意1架メギロート改的HP降到5%以下，其余全部击坠→（达成胜利条件后）→任意1架ヒュッケバインMk-II・M的HP降到10%以下，其余全部击坠

◆败北条件：我方任意机体被击坠/メギロート改全部被击坠→（达成初期胜利条件后）ヒュッケバインMk-II・M全部被击坠

●熟练度：2回合内达成初期胜利条件



由于要抓1架敌机用来研究，所以不能全杀了，对杀伤力的把握不准的话，大可以使用副舰长的“てかげん”精神。捉住试验机体后周围会出现一批新的敌人，它们很强，可要小心哦……

下一话开始前出现分支路线：エチオピアへ行く（进入分支一）；月へ行く（进入分支二）

分支一 エチオピアへ行く

【第10话】A 樱花幻影

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：ラミア被击坠/ラトゥーニ被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：6回合内全灭

初期敌人刚开始的敌人清光后，樱花姐姐会带一批人出现，她的BGM可真好听啊~@_@，2个BOSS的运动性和攻击力极高，打起来有些痛苦……她们均会在HP13000以下时逃走。

【第11话】A 异形の呼び声

★胜利条件：敌方全灭/（初期）保护友军

◆败北条件：（初期）友军任意机体被击坠/キョウスケ被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：3回合内全灭



初期敌人友军比较远，而我方人员离敌人也很近，所以它们的安全不成问题。消灭初期敌人后阿鲁菲米会带一批人出来找简介的麻烦，不过还没K掉多少HP就逃了……

【第12话】A ワイズ・ドール

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：敌人任何1架ライノセラス到达地图最西端/ブリット或ラミア被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：10回合内过关

敌方母舰的移动力很慢，所以并不用担心会来不及阻止它们到达西端。但是在击坠任意1架母舰后敌方会有增援出现，所以如果想要拿到熟练度，一定要以最快速度击坠1架母舰好让援军赶快出现。同时也要分点人往地图左方移动，因为援军会出现在左边。敌人的分布比较散乱，所以我方也要分开采取“承包责任制”，这样可以节约很多时间。2个BOSS都会在HP一半以下撤退。

【第13话】A ノイエDC

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：敌方侵入基地内/我方任意机体被击坠（友军不包括在内）

●熟练度：4架友军的バレリオン机体全部生存至过关

一共3批敌人，每1批都只要2回合就可以到达基地上，要算准每1个敌人的移动范围，适当出基地上前主动迎战，一味蹲在基地里防守根本没用。最后1批敌人在上方出现且离基地非常近，还好当它们有目标可以攻击时是不会向下移动的……我方另一批人马会和第3批敌人同时出现，要注意保护好4架友军机体。全部清完之后，一位神秘的面具男驾驶着经典的スレードゲルミル登场并用那经典的必杀技一刀将简介的古铁斩成了废铁……（所有人都会异口同声地说他是鲁迦吧？不过……）

分支二 月へ行く

【第10话】B その名はアインスト

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：エクセレン被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：5回合内全灭

初期敌人注意刚开始千万别让我方母舰太靠近敌人，否则它们全都会盯着母舰打（这些敌人射程高达8），根本撑不住。2批敌人都清光后阿鲁菲米会出现，她有HP回复能力，并且HP超过10万，攻击力不够强的话根本不够她回的，不过她没过几回合就闪了，干脆别去惹她……

【第11话】B 战うべき敌

★胜利条件：敌方全灭→（达成胜利条件后）→将ガルガウ的HP降到80%以下

◆败北条件：敌方侵入指定区域内（左上角和正上方的2块基地）/我方母舰被击坠/（アラド出现后添加）アラド被击坠

●熟练度：5回合内全灭初期敌人

一开始的敌人不会主动上来占基地，所以必须下去迎战，但是不要太靠下了，因为消灭它们后第2批敌人出现的位置相对离上方基地稍近，并且它们会有意识地奔向基地。也就是说第1批敌人其实只是诱饵，吸引我们出来，然后再用伏兵从后方捅我们的老窝，但是明知如此为了熟练度我们也必须被引出去……消灭掉一些敌人后阿拉德会跑出来，不用管他，死不了。最后第3波机战里的4天王之一也会出来走一把，不过即使不把它的HP减到80%以下，过几回合他也会离开。

【第12话】B 剑神现る

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：我方任意机体被击坠(友军不包括在内)

●熟练度：4架友军的リオンV机体全部生存直到过关

这一关比较短，刚开始只有母舰出战，别慌，下回合人就来了。将敌人全灭后スレードゲルミル会酷酷地出现用斩舰刀将伯的力王一刀斩废，随即过关。

【第13话】B 新生、圣十字军

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：母舰シロガネ被击坠/我方任意机体被击坠/（我方另一部队到达后添加）ラミア或ラトゥーニ被击坠

●熟练度：2回合内击坠9架或以上的敌机



本关的敌人回避很高，并且还会拼命回避，很难打中。击坠8架左右的敌机后母舰附近会出来伏兵，母舰不能行动也不能反击，并且原始HP就有损伤，小心。再击坠几架敌机后我方另一批人马就会赶到，清光后会出现第3批敌人，再清光后樱花姐姐会带人在母舰旁边出现，不过幸好她们不打母舰，樱花一上来气力就有150，打谁谁死！2个BOSS都会在HP一半以下时离开。

【第14话】[illegible]君

★胜利条件：我方的リオンF生存→（1回合后）→我方的リオンF和母舰邻接

◆败北条件：我方的リオンF被击坠/(1回合后添加)ライ被击坠/(1回合后添加)我方母舰被击坠ラミア或ラトゥーニ被击坠

●熟练度：（1回合后出现）4回合内将エルアインス・M以外的敌机击坠15架或以上（包括之前的1个回合在内）

刚开始的リオンF一定要向右逃，向下就是死。第2回合我方会赶到，同时出现大量敌人。BOSS会在HP一半以下逃走。

【第15话】星から来るもの

★胜利条件：敌方全灭→（4天王出现后）→我方全体到达地图最东端

◆败北条件：我方任意机体被击坠（友军不包括在内）/（初期）友军全灭

●熟练度：4回合内击坠15架或以上的敌机

本关要取得熟练度，琉妮的MAP武器会发挥很大作用。消灭一定敌人后4天王全部登场，还好不用和他们打，尽快逃离现场吧。不过如果玩家有能力打倒他们的话，会有大惊喜哦。（脸上3条疤的家伙一定要最后打到才行）

【第16话】第三の凶鸟

★胜利条件：敌方全灭→(达成胜利条件后)→保护タウゼントフエスラー到达地图最南端

◆败北条件：我方任意机体被击坠/(达成初期胜利条件后添加)タウゼントフエスラー被击坠

●熟练度：（达成初期胜利条件后出现）タウゼントフエスラー完全不被敌人攻击



要保证运输舰不被敌人摸到，必须全员以最快速度冲下去为运输舰开路。最后4天王之一会出现，但是不用和他打，4个还没培养过也没有改造过机体的人怎么打？四处逃窜吧，过几回合会发生剧情，伴随着经典的神曲ACE ATTACKER，號击霸MK-III GUNNER出现了。

【第17话】テスラ研脱出

★胜利条件：敌方全灭→（达成胜利条件后）→保护タウゼントフエスラー到达指定区域（地图东南角）

◆败北条件：我方任意机体被击坠/(达成初期胜利条件后添加)タウゼントフエスラー被击坠

●熟练度：到第3回合我方行动结束时全灭敌人

消光杂兵后4天王之一出现，同时1部刻着纹章的黑色机体挡在了BOSS面前，他就是……别看他出场如此酷，下回合如果不回避的话会被BOSS秒掉……运输机刚出来就在敌人堆里，1回合内会被打掉3/4的HP，真郁闷，让艾比斯给他用“友情”吧。要注意杂兵里有些会盯着运输机打，有些不会优先攻击运输机，最好用S/L先确认哪些杂兵会攻击运输机，然后优先把这些杂兵干掉，否则再过1回合运输机必死。

【第18话】流星、夜を切り裂いて

★胜利条件：击坠スレイ→（达成胜利条件后）→敌方全灭

◆败北条件：アイビス被击坠→（达成初期胜利条件后）→タウゼントフエスラー被击坠/我方任意机体被击坠

●熟练度：（达成初期胜利条件后出现）4回合内过关（从击坠スレイ之后的回合开始算起）→完全不被敌人攻击



有一点要注意，似乎刚开始姐妹俩的对P如果在4回合内未分出胜负的话，本关的熟练度就无法得到了。艾比斯被打败了也不要紧，决斗结束后，竟然要眼镜男和桐叶俩人对付一堆敌人，还要4回合内过关才能拿到熟练度……很明显这是不可能的，所以，干掉一些敌人后，1个靠MAP武器吃饭的家伙赶来了…… 将敌人清光后4天王之一会出现，不用打，艾比斯的新机登场！

【第19话】现れた「影」

★胜利条件：アラド和ビルトファルケン邻接→（达成胜利条件后）→敌方全灭

◆败北条件：(初期)ビルトファルケン被击坠/(初期)我方任意机体被击坠→（我方大部队登场后）→我方母舰被击坠

●熟练度：（我方大部队登场后出现）将ツヴァイザーゲイン以外的敌人全灭

千万不能主动上前靠近塞欧拉，一定要等她自己过来，最好再往后退几步等她，因为阿拉德与她邻接后周围会出现由艾克塞尔带领的大批敌军，被围在中间就是个死。再过几回合我方大军赶到，同时机战A的最终BOSS也来了（真热闹），他会在HP剩80000左右时或者其他杂兵全灭后离开。

下一话开始前出现分支路线：アビアノ基地に残る（进入分支一），伊豆基地へ向から（进入分支二）

分支 一 アビアノ基地に残る

【第20话】A 超音速の妖精

★胜利条件：将敌方所有的ランドグリーズ全部引出城外并击坠→（达成胜利条件后）→击坠アーチボルド驾驶的ライノセラス

◆败北条件：（初期）5回合内未达成胜利条件/（初期）我方任意机体进入城内/我方母舰被击坠/(达成初期胜利条件后添加)シャイン、ラトゥーニ或ライ被击坠

●熟练度：4回合内达成初期胜利条件

不能进城，我方要在城墙外边攻击那些ランドグリーズ机体，有个别2、3个钻在很里面打不到的，不用担心，第2回合开始它们会向外移动。所谓的引出城外并击坠其实就是击坠它们，不一定非要引出来再击坠。完成后拉托妮和王女会驾驶新机登场并展示了华丽到极边的合体技“皇家芭蕾舞”（音乐也超华丽）。之后的敌人在消灭掉一部分后剩余的就会全部撤退。

【第21话】A 彗星、遥か远く

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：我方任意机体被击坠

●熟练度：6回合内过关

刚开始要操纵母舰靠近敌方才会发生剧情，艾比斯出撰井和斯蕾又是一场较量，之后敌我大军赶到。注意BOSS会在HP15000以下逃走，还是很容易击坠她的。

【第22话】A 百舌と隼

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：アラド被击坠/ビルトファルケン被击坠/（达成初期胜利条件后添加）ラトゥーニ被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：到第5回合我方行动结束前过关

刚开始阿拉德一定要在第1个回合内就把塞欧拉的HP打到90%以下，为之后节约时间。我方人员赶到后，阿拉德的新机终于登场。本关的熟练度非常好拿，所以尽量把敌人清光再过关，那个小眼镜BOSS不会逃跑。

【第23话】A 仕组まれた子供达

★胜利条件：敌方全灭→（达成胜利条件后）→把ラピエサージュ的HP降到70%以下→(再次达成胜利条件后)→敌方全灭

◆败北条件：アラド或ラトゥーニ被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：3回合内击坠15架或以上的敌机



将敌人消灭掉15架时会出现数量稍多的增援，全部消完后樱花姐姆驾驶专用机登场。她每回合均会使用“必中”、“ひらめき”、“集中”，所以必须先让我方1人用“ひらめき”去打她一次，把她的“ひらめき”消耗掉，然后其他人再使用“必中”、“ひらめき”来攻击她，她会在HP损伤一定值后离开。最后α外传里的BOSS三兄弟登场且其中1个会和我们交战，他也会使用和樱花一样的精神，不过被K几下也逃了。

分支 二 伊豆基地へ向から

【第20话】B 燃えよ斩舰刀

★胜利条件：敌方全灭→（达成胜利条件后）→把スレードゲルミル的HP降到40%以下

◆败北条件：(初期)キョウスケ被击坠/我方母舰被击坠/(ゼンガー登场后添加)ゼンガー或レーツエル被击坠

●熟练度：4回合内全灭敌人



本关敌人不多也不强，熟练度非常好拿。之后面具男再次出现，把他的HP打到一半以下后他会补满血再示敌员瞬介。就在大家都认为这个人就是曾迦的时候，真正的曾迦驾驶着轰格战参式登场了……

【第21话】B 龙虎[illegible]

★胜利条件：我方任意机体和タウゼントフェスラー邻接→（达成胜利条件后）→击坠ペルゼイン・リヒカイト

◆败北条件：タウゼントフェスラー被击坠/我方任意机体被击坠

●熟练度：4回合内达成胜利条件

敌人和神秘的第3方势力会互相对打，基本无暇顾及布里特和京斗，真美。与输送机邻接后阿鲁菲米出现，她不会来找你麻烦，你也别去惹她，到了第6回合龙虎王登场！！阿鲁菲米被龙虎王重创（原来她来就为了配合龙虎王的出场SHOW啊？）并逃走，同时我方大部队也赶到。

【第22话】B 貫け、奴よりも速く

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：キョウスケ、エクセレン或ラミア被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：10回合内过关



每将敌人消灭到一定数量时上方、右方、下方分别会有增援出现，要拿熟练度的话最好一开始就分点人在相应地点守株待兔，免得来回乱跑浪费时间。第4回合艾克塞尔会赶来，他会在HP一半以下时离开。另外1个女BOSS大概在HP2/5以下逃跑。

【第23话】B もう一つの「影」

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：レーツエル被击坠→（レーツエル离开后）→我方母舰被击坠

●熟练度：击坠シルベルヴィント

刚开始眼镜男加个"集中"冲进人堆里应该没啥问题，干掉一定数量的敌人后就会发生剧情，同时我方大部队也赶到了，BOSS横怒了，又叫出来一窝的人……BOSS的HP不多，也就刚到10万（这句话用在别的机战里着实要寒一下，但是在这次的OG2里真不算什么……），不过会在HP低于15000时逃走，这根本不算什么，利用援护攻击做了他！！

【第24话】招かれざる异邦人(前篇)

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：我方任意机体被击坠

●熟练度：(BOSS登场后出现）到第7回合我方行动结束前将ペルゼイン・リヒカイト以外的敌人全灭(包括之前的回合数在内)



敌人一共有5批，前3批只有小艾1人对付，艾比斯等人会和第4批敌人一起赶来。第5批敌人由阿鲁菲米率领，要想拿到熟练度，前4批敌人必须以最快速度干掉。将阿鲁菲米打掉一些HP时或者等到第8回合时，阉介会赶到，阿鲁菲米在HP一半以下离开。

【第25话】招かれざる异邦人(后篇)

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：リュウセイ、ライ或アヤ被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：9回合内过关



本关敌人数量非常多，要拿到熟练度相当艰难。消灭一定数量敌人后还会再来3批增援，第1批在上方，后2批在陆地中央位置，一定要分兵把守好，以免来回跑动浪费时间，同时也要注意母舰的安全。敌人全部杀光后还没完，1个神秘的BOSS降临，打掉它50000左右的HP后它会回复满，同时SRX合体成功！再打掉BOSS约50000HP后终于过关了。对付BOSS就差不多要2回合，所以一定要在前7个回合内清光杂兵才有可能拿到熟练度。

【第26话】 坏れた人形

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：我方母舰被击坠

●熟练度：3回合内将スレードゲルミル、ラーズアングリフ以外的敌人全灭

拉米娅离开我们了，本关的熟练度和2个BOSS互斥，消灭所有杂兵后BOSS会逃，而杂兵没杀完时击坠任何1个BOSS都会导致其他人全逃。

【第27话】 红の幻想

★胜利条件：敌方全灭→(敌增援登场后)→ラピエサージュ、ビルトファルケン以外的敌人全灭→(我方大部队登场后)→敌方全灭

◆败北条件：我方任意机体被击坠/(敌增援登场后添加)ラピエサージュ被击坠/ビルトファルケン被击坠→(我方大部队登场后)→アラド、ラトゥーニ、リュウセイ、ヴィレッタ或マイ被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：(敌增援登场后出现）1个回合将キラーホエル、ラピエサージュ、ビルトファルケン以外的敌机击坠9架或以上(本回合不算在内，所以实际上有2回合时间)

用舞灭掉一些敌人后樱花姐姐会出现，同时隆圣、阿拉德等人赶到。下个回合便会发生剧情并出现熟练度取得条件，所以在上回合里不要攻击樱花，尽量向左边移动，这样可以离敌增援近一些，好拿到熟练度，敌人不会主动向我方靠近。击坠9架敌机后我方大部队赶到。

【第28话】乐园からの追放者

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：我方任意机体被击坠→(我方大部队登场后)→ラミア、キョウスケ、ギリアム、ゼンガー或レーツエル被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：(2回合后出现)8回合内击坠15架或以上敌机

艾克塞尔的机体有HP回复(大)，打了等于没打，干脆跑到敌方基地右边区域去。第3回合基利亚姆、誉通、眼镜男会于右下方赶到，而将敌人击坠15架后敌方母舰会离开，同时出现一堆敌增援。第7回合我方大部队赶到。

【第29话】疾风、そして流星の如く

★胜利条件：マサキ或アイビス到达目的地(地图最上端中央1格)→(达成胜利条件后)→ハガネ和ヒリュウ改均到达目的地

◆败北条件：6回合内未达成胜利条件/我方任意机体被击坠/(スレイ出现后添加)スレイ被击坠→(达成初期胜利条件后)→我方母舰被击坠

●熟练度：4回合内达成胜利条件

靠近目的地时斯蕾会作为第3方出现相助，进入目的地后我方大部队赶到，斯蕾随即离开。我方母舰靠近目的地时有敌增援出现。

【第30话】武神装攻ダイゼンガー

★胜利条件：レーツエル到达目的地(被6架敌机围住的2格区域内靠下的1格)→(达成胜利条件后)→敌方全灭

◆败北条件：我方任意机体被击坠→(达成初期胜利条件后)→ゼンガー被击坠/(ウォーダン出现后添加)ウォーダン被击坠/(我方大部队登场后)レーツエル被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：4回合内达成胜利条件

眼镜男进入目的地后4天王之一会带一批人出现，杂兵不会主动攻击，只有BOSS会过来，可让誉通跑到杂兵的攻击范围外硬扛BOSS。撑2回合后面具男会出来保护誉通，下回合大誉通登场！但是不能动，再等2回合后会出现本关标题（机战史上最酷标题），眼镜男带着究极机体出来，之后我方大部队赶到（全员气力130）。

【第31话】オペレーション・プランタジネット(前篇)

★胜利条件：ハガネ和ヒリュウ改均到达目的地(地图最右端的下半部分)→(母舰到达目的地附近后)→敌方全灭，我方全体到达目的地

◆败北条件：(初期)マサキ被击坠/我方母舰被击坠/(母舰到达目的地附近后添加)规定时间内(从当前开始计算的10个回合内)未达成胜利条件

●熟练度：9回合内过关

本关难度很高，如果要拿熟练度就难上加难。母舰接近目的地后马上胜利条件变成敌全灭，然后再全员到达目的地，而且要在10个回合内完成，如果要拿熟练度的话，就是加上之前没发生剧情的回合在内一共9个回合完成。2个BOSS均会在HP减到1/4以下时逃走，无论谁逃了另1个都会跟着逃，不把他们打跑可不算敌人全灭哦，建议打蓝发的帅哥BOSS，他HP少。

【第32话】オペレーション・プランタジネット(后篇)

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：ユウキ或カーラ被击坠/(2回合后添加)ブリット、クスハ、キョウスケ、エクセレン、ゼンガー、ラミア或ギリアム被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：5回合内将ガルガウ、グレイターキン外敌人全灭

机战α最后1对男女主角终于加入了，第3回合我方大部队赶到，将俩BOSS以外的敌兵全部清光后机战A的一拨人赶来，之后将任何1个BOSS打到HP一半以下就会发生大段剧情并过关。

【第33话】[illegible]の理

★胜利条件：把ビルトファルケン的HP降到30%以下→(达成胜利条件后)→敌方全灭

◆败北条件：(初期)ビルトファルケン被击坠/我方任意机体被击坠→(我方大部队登场后)→アラド、ゼオラ或ラトゥーニ被击坠

●熟练度：4回合内将ビルトファルケン以外的敌人全灭

由于俩萝莉的合体技非常实用且消耗也低，所以2人靠在一起专用合体技清敌，拿熟练度没什么问题。敌大军赶到后我方3人被围困，暂时不能离开原地，用精神死撑3回合，之后我方大部队赶到，塞欧拉正式加入我方。2个BOSS任何1个被打掉接近一半HP后都会带着另1个离开。

下一话开始前出现分支路线：アースクレイドルへ行く（进入分支一），宇宙へ行く（进入分支二）

分支一 アースクレイドルへ行く

【第34话】A 热砂を越えて

★胜利条件：クロガネ到达目的地（地图左上角）

◆败北条件：8回合内未达成胜利条件/我方母舰被击坠

●熟练度：5回合内达成胜利条件

敌人和第3方势力会互相对殴，基本不会优先攻击我方。母舰到达目的地附近时分别会有2次第3方的增援，会把母舰团团围住。

【第35话】A メイガスの门

★胜利条件：クロガネ到达目的地(黑色半球体的正中央)→(スレードゲルミルHP降到2/3时)→击坠スレードゲルミル

◆败北条件：10回合内未达成胜利条件/ゼンガー或レーツエル被击坠/我方母舰被击坠→(スレードゲルミルHP降到2/3时)→ゼンガー被击坠

●熟练度：到第3回合我方行动结束时击坠11架或以上的敌机（包括第3方势力）

敌人之间会优先对打。击坠11架敌机后面具男登场，打掉其约1/3的HP后发生情节，只剩下曾祖和面具男2人的宿命对决。等待3回合或者击坠面具男后均会过关，干掉他没任何东西拿……

【第36话】A 眠れ、地の底に

★胜利条件：敌方全灭→(击坠ライノセラス后)→把ラピエサージュ的HP降到40%以下→(达成胜利条件后)→ラトゥーニ说得オウカ→(说得成功后)→敌方全灭

◆败北条件：アラド,ゼオラ,ラトゥーニ,ライ,レーツエル或ラーダ被击坠/我方母舰被击坠/(击坠ライノセラス后添加)ラピエサージュ被击坠

●熟练度：5回合内击坠ライノセラス

5回合内击坠ライノセラス非常简单。消灭ライノセラス后周围会出现增援，同时樱花姐姐出现，她每回合都会使用"必中"、"ひらめき"、"集中"，把她的HP打到40%以下后再用拉托尼去说得她，一直操纵樱花的老太婆就会登场。无论把某个BOSS打到一定HP以下还是让敌人与樱花邻接，都会发生情节，樱花姐姐暂时成为我方人物。注意2兄弟每回合都会使用"ひらめき"。

分支二 宇宙へ行く

【第34话】B 激震の宇宙へ

★胜利条件：ヒリュウ改到达目的地(地图右上角)

◆败北条件：10回合内未达成胜利条件/我方母舰被击坠

●熟练度：(第1批敌增援登场后出现)3回合内全灭敌人



本话开始响介坐上新机古铁神。母舰到达目的地附近时分别会有2次敌方的增援，会把母舰团团围住。

【第35话】B 纯粹なる存在

★胜利条件：キョウスケ说得エクセレン→(达成胜利条件后)→击坠ベルゼイン・リヒカイト

◆败北条件：キョウスケ被击坠/ライン・ヴァイスリッター被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：4回合内达成初期胜利条件

注意响介说得小艾后小艾不但不恢复，反而周围又多了一堆敌人和阿鲁菲米，所以一定要保证响介等人的安全，杂兵快被清完时还会再来。阿鲁菲米在HP17000以下会撤退。



【第36话】B ルナティック・ドリーム

★胜利条件：（前半部分）ガルガウ以外的敌人全灭→（后半部分）リン到达目的地(黑色半球体的正中央）→（我方大部队登场后）→敌方全灭

◆败北条件：（前半部分）我方母舰被击坠→（后半部分）リン，ラミア或アイビス被击坠/（スレイ登场后添加）スレイ被击坠/(我方大部队登场后添加）我方母舰被击坠

●熟练度：6回合内达成前半部分胜利条件

BOSS身边有4个HP50000的战舰，它们还会不停地防御，打起来相当费时间，建议所有人都盯着战舰打，其他杂兵就靠反击干掉。BOSS以外的杂兵清完后进入后半部分，当3女将到达黑色半球体附近时BOSS会出现，斯蕾也赶到。

【第37话】白骑士の心

★胜利条件：把ライン・ヴァイスリッター的HP降到80%以下→（达成胜利条件后）→击坠ベルゼイン・リヒカイト→（击坠BOSS后）→把ライン・ヴァイスリッター的HP降到5%以下

◆败北条件：キョウスケ被击坠/ライン・ヴァイスリッター被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：5回合内达成初期胜利条件

响介将小艾打到80%以下HP时敌人大军到来，一定要注意敌人堆里的响介的安全。阿鲁菲米会在HP27000以下撤退。最后就是救回小艾，纯白骑士入手！！

【第38话】魔星へ集う者达

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：我方母舰被击坠

●熟练度：击坠グレイターキン

本话没啥好说的，传统的两军对耗，没有回合数限制。敌人一共会增援2次，BOSS有光线武器吸收的能力，还有超大范围MAP武器，HP低于30000会逃。

【第39话】己の信じるもののために

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：キョウスケ、エクセレン或ラミア被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：5回合内把ソウルゲイン的HP降到30%以下

将艾克塞尔击坠或打到30%以下HP后阿鲁菲米带领一批第3方势力出现，阿鲁菲米和敌方母舰均不会逃跑。

【第40话】裁く者、裁かれる者

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：キョウスケ、ラミア或ギリアム被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：5回合内击坠20架或以上的敌机

往最深处行进的路上会出现2批挡路的敌增援，第2批是艾克塞尔和一堆敌机。结束阿克塞尔的生命后4天王的其中2个会出现，击坠其中1个后另1个会使用精神（只用1次而已）。之后还没完！第3次机战里的"笑眯眯"首脑终于登场了。这1话打到最后简直就是弹尽粮绝人憔悴啊……



【第41话】彼方の扉

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：キョウスケ、エクセレン、ラミア、クスハ、ブリットR或ギリアム被击坠/我方母舰被击坠

●熟练度：击坠ベルゼイン・リヒカイト

阿鲁菲米会在HP27000以下逃跑，而把另1个BOSS打掉一半HP后A的一对BOSS就会带人出现，是时候来个了结了。本关和上一关一样，注意别弹尽粮绝无法过关。

【第42话】「かつて」と「これから」

★胜利条件：击坠ベルゼイン・リヒカイト→(达成胜利条件后)→击坠ノイ・レジセイア

◆败北条件：我方母舰被击坠

●熟练度：无



其他几个BOSS级杂兵都不用管，一心击爆阿鲁菲米就行了，之后她会成为我方人物，同时真正的大BOSS登场了。这家伙拥有一切攻击减半的歪曲力场、HP回复（小），HP又奇多无比，而且还不吃任何特殊状态武器，只能痛苦地慢慢磨血，另外还要小心它的MAP武器……

熟练度在35或以上便可以进入此话，否则42话便是游戏的最终话了。

【最终话】荒ぶる星神

★胜利条件：敌方全灭

◆败北条件：被シュテルン・レジセイア到达目的地（地图右下角的地球）/我方母舰被击坠

●熟练度：无



最终战，放手一搏吧。虽然胜利条件是全灭敌人，但是击败最终BOSS就通关了，杂兵会不停增援。BOSS基本上和上一关一样，就是HP还要再多一些，不会用精神，没有第2形态。它会不停地向地球移动，大概6~7个回合就会到达地球，所以一定要把它围住，7个回合根本不可能击败它。但是把它围住时它会用MAP武器……总之，胜利女神就离你一步之遥了！！

point 1 精神指令

名称	解说
热血	下一次攻击伤害2倍
てかげん	可以击破敌人的情况下，将敌机体HP减到10，只对"技量"比自己低的敌人有效
狙击	下一次攻击除MAP武器、射程1的武器外，其他武器射程加2
ひらめき	完全回避敌人的一次攻击
努力	下一次战斗获得2倍经验值
应援	指定我方一部机体获得"努力"效果
幸运	下一次战斗获得2倍金钱
祝福	指定我方一部机体获得"幸运"效果
集中	一回合内命中、回避+30%
必中	一回合内命中率100%（敌方使用"ひらめき"的情况下"ひらめき"优先）
感应	指定我方一部机体获得"必中"效果
铁壁	一回合内所受伤害减少1/4
加速	下一次移动力+3
觉醒	行动次数+1（未行动过时不可重复使用）
根性	HP回复最大值的30%
ド根性	HP完全回复
气合	气力+10
气迫	气力+30
信赖	指定我方一部机体HP回复2000
友情	指定我方一部机体HP完全回复
补给	指定我方一部机体EN和弹数完全回复（气力不减）
再动	指定我方一部已经行动完毕的机体可以再次行动
侦察	调查未交手的敌方的能力状态
激励	周围邻接的我方机体气力+10（最多可以同时对4人有效）
期待	指定我方一人SP回复50
突击	一回合内除MAP武器以外的武器均可以移动后使用
直击	下一次攻击对象的一切机体、人物防御技能以及援护防御均不能生效
爱	效果=加速+努力+幸运+ひらめき+必中+热血+气合
信念	一回合内不受任何特殊效果的攻击
[illegible]	指定我方一人的所有特殊效果解除



point 2 人物技能

攻击系	解说
连续攻击	可以对处于一条直线的复数敌人使用C类武器进行复数攻击，等级越高可攻击的敌人数越多
カウンター	提高反击时抢先攻击的几率，等级越高几率越大
インファイト	格斗类武器的威力提高，机体移动力上升，等级越高威力越大，每提升4级移动力+1
ガンファイト	射击类武器的威力提高，射程增高，等级越高威力越大，每提升4级射程+1
アタッカー	气力130以上时攻击力增长为1.2倍
リベンジ	反击时攻击力增长为1.2倍
防御系	**解说**
指挥官	周围邻接的我方机体命中、回避上升，等级越高效果越大
ガード	气力130以上时防御力上升
见切り	气力130以上时命中、回避上升
辅助系	**解说**
援护攻击	在未行动过的情况下可以给邻接的我方机体进行援护攻击，等级越高一回合内可使用的次数越多
连携攻击	援护攻击的攻击力为100%（通常为70%）
援护防御	可以给邻接的我方机体进行援护防御，等级越高一回合内可使用的次数越多
SPアップ	SP最大值上升
SP回复	每回合SP回复10
集中力	SP消耗降低为通常的80%
气力系	解说
斗争心	每战出击时气力+5
战意高扬	每战从第2回合起，每回合气力+1
气力+（回避）	回避敌人的攻击后气力+1
气力+（命中）	攻击命中敌人后气力+1
气力+（ダメージ）	受到敌人的攻击后气力+2
特殊系	**解说**
底力	HP越少，命中、回避、装甲、会心一击率越高，等级越高效果越大
ヒット&アウェイ	未移动直接攻击的话，攻击完毕也可移动
Bセーブ	武器弹数提升为通常的1.5倍
Eセーブ	武器消耗EN降低为通常的80%
修理技能	使用"修理"指令时效果提升为通常的1.5倍
补给技能	"补给"指令可以在移动后使用
个人独有系	**解说**
念动力	使用"念动力系"武器所必须的技能，命中、回避上升
Bチルドレン	命中、回避上升
Bマン	命中、回避上升
Mチルドレン	命中、回避上升
予知	气力130以上时对敌人反击的回避率上升
神业	气力130以上时命中、回避上升
天才	命中、回避、装甲、会心一击率上升
强运	击坠敌人时获得金钱提升为通常的1.2倍
ラッキー	战斗中有一定几率发动，效果为必定命中敌人或必定回避敌人的攻击等等
サバイバビリティ	被击坠的话会以HP10的状态复活，每战只有效1次

point 3 强化部件

机体	解说
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
サーボモーター	运动性+5
バイオセンサー	运动性+20
高性能スラスター	运动性+25
チョバムアーマー	HP+500、装甲+100
ハイブリッドアーマー	HP+1000、装甲+150
オリハルコニウム	HP+1000、装甲+200
Z・O・アーマー	HP+1500、装甲+250
テスラ・ドライブ	机体可以飞行、机体和武器的地形适应空A
テスラ・ドライブS	机体移动力+1，可以飞行，机体和武器的地形适应空A
スラスターモジュール	机体和武器的地形适应宇S
防尘装置	机体和武器的地形适应陆S
スクリューモジュール	机体和武器的地形适应海S
A-アダプター	机体和武器的地形适应全A
S-アダプター	机体和武器的地形适应全S
武器	**解说**
デュアルセンサー	所有武器命中率+10%
マルチセンサー	所有武器命中率+20%
高性能照准器	所有武器命中率+30%
T-LINKセンサー	所有武器命中率+40%
高性能レーダー	除MAP武器、射程1的武器外的其他武器射程+1
一击必杀の心得	所有武器会心一击补正率+20%
消费（消耗型物品）	**解说**
プロペラントタンク	EN全回复
カートリッジ	所有武器弹数全回复
リペアキット	HP全回复
スーパーリペアキット	HP、EN、弹数全回复
SPドリンク	SP50回复
SSPドリンク	SP全回复
特殊	**解说**
高性能电子头脑	移动力+2、运动性+25、除MAP武器和射程1的武器外的其他武器射程+1，所有武器命中率+20%
勇者の印	装甲+200、运动性+25、所有武器命中率+30%
鋼の魂	装甲+250、运动性+30、所有武器命中率+35%
大型ジェネレーター	EN最大值+50
メガジェネレーター	EN最大值+100
ギガジェネレーター	EN最大值200
ソーラーパネル	每回合EN回复最大值的10%
ビームコート	获得特殊能力"ビームコート"
ABフィールド	获得特殊能力"ABフィールド"
G・ウォール	获得特殊能力"G・ウォール"
G・テリトリー	获得特殊能力"G・テリトリー"
ハイパージャマー	获得特殊能力"分身"
ハチマキ	每战出击时气力+5
ねじりハチマキ	每战出击时气力+10



point 4 合体攻击

ランページ・ゴースト（120/35）——前期：アルトアイゼン（キョウスケ）+ヴァイスリッター（エクセレン）后期：アルトアイゼン・リーゼ（キョウスケ）+ライン・ヴァイスリッター（エクセレン）

フォーメーションR（110/30）——R-1（リュウセイ）+R-2パワード（ライ）+R-3パワード（アヤ）

ツイン・バード・ストライク（115/30）——ビルトビルガー（アラド）+ビルトファルケン（ゼオラ）

龙卷斩舰刀（130/65）——ダイゼンガー（ゼンガー）+アウセンザイター（レーツェル）

ロイヤルハートブレイカー（110/25）——フェアリオン・G（シャイン）+フェアリオン・S（ラトゥーニ）

天上天下一击必杀炮（140/130;100/70）——SRX（リュウセイ）+R-GUNパワード（マイ）SRX（リュウセイ）+R-GUNパワード（ヴィレッタ）



之前在对无双四满怀期待的同时，心中也隐隐有着一丝的不安：经过之前几作的不断进化，这次的四代还能带给我们惊喜吗？等到玩了2、3关后，我心中的疑云全部消散了，到底是光荣！到底是无双！



PS2	本刊译名：真·三国无双4			
动作游戏	KOEI	2005.2.24	7140日元	49KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

战斗动作系统解说

无双觉醒：本次最引人注目的改进大概就是这个“无双觉醒”系统了。大家是否对前几代中浑身冒着斗气、强到令人发指的敌方武将记忆深刻呢？现在有了这个新系统，只要在战斗中通过打倒敌兵或是砸箱倒柜获得类似于铜牌的觉醒印，再按下手柄上的R3键，我们也可以变身成超级赛亚人啦！在发动无双觉醒后，角色身上会闪动着耀眼的电光，同时无双槽加满，攻防速等各项能力全部大幅度提升，攻击频率也变得极快，是对抗强力武将的制胜法宝。但要注意的是，无双觉醒的持续时间很短，大约只有20秒左右，一定要好好利用这段时间的超强能力。此外，觉醒印只能保留一个，无法同时获得多个。

进化攻击：本作的另一个新系统就是“进化攻击”，这是武器所拥有的能力。其实所谓进化攻击，就是“战国无双”中所采用的普通攻击方式，不过是在武器原有的连击数后加上三段蓄力攻击罢了，但此招式必须在无双槽满的情况下才能发出。拥有进化攻击能力的武器会在其名字前方显示一个闪亮的宝珠图案，第四级武器全部具有此能力。

有所变化的招式：本作的角色招式基本与前几作相同，C2为挑空技，C3为致晕技，C4、C6为击飞技，只有C5变化较大，从原来的单体挑飞追打技变为了范围挑飞技，且各名角色的招式属性与动作都有着相当大的差异，新角色曹丕的C5技“斗气风暴”既有威力有极具观赏性，是很实用的技巧。此外空中蓄力攻击也从前作千篇一律的跳起砸地改良为了现在的各有千秋，令人在游戏的时候能够一直保持新鲜感，可以看出光荣这次还是相当有诚意的。

护卫武将系统

护卫武将系统也是本作的一大变革，之前作品中玩家会带领8名护卫兵上阵，而本次则是精简为了一名护卫武将。虽然人数减少了，但只要发掘到好的人才并加以培养，护卫武将的能力将足以与敌方大将相匹敌。在护卫武将加入时，诸葛亮的老师水镜先生司马徽会对他们做出评价，如“一国的神童”、“三国的奇才”等，其中前边的前缀为护卫武将的成长幅度，从低到高的顺序为：一国、二国、三国、天下；后缀则表明了护卫武将的成长类型，分为“秀才”、“神童”、“杰物”、“奇才”四种，具体内容见左表：

评价	成长类型
秀才	初期能力一般，成长速度一般
神童	初期能力高，成长速度慢
杰物	初期能力低，成长速度快
奇才	初期能力高，成长速度快

在护卫武将成长到一定等级后，他们还会修得几种能力，相当实用。

能力	作用
回复	在战斗中回复自己的体力
猛攻	一段时间内使自己的攻击力加倍
铁壁	一段时间内使自己的防御力加倍
鼓舞	使我军的士气不易下降
心眼	战斗中容易获得高等级的道具
推举	战斗后发现新的护卫武将
收录	战斗后所获道具增加
探武	战斗后所获武器增加

战斗	在主将身边积极战斗，表示为剑的图标。
防御	跟随主将行动，以防御为主，表示为盾的图标。
待机	于接到命令的地方待机，表示为手的图标。

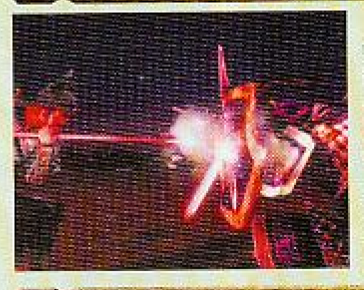
护卫武将的行动模式分为三种，可以在战斗中按SELECT键切换，模式图标显示于我方角色头像下方。

过关后，护卫武将会得到武勋值，当达到一定武勋值后就可以提升等级与能力，其所获得武勋值由三项数值决定：

KO数	护卫武将所打倒的敌人数量，所得武勋为KO数×10，但最高得点为1000，超过100人后不计。
恩赏	由玩家武将所得武勋值决定，具体数量为“玩家武勋值/10”，但玩家获得9999时护卫武将可得1000点。
生存加算	过关时护卫武将依然生存的获得，是分数加成的倍率，易为1，普为1.5，难为2，死亡则为0.5。

因此护卫武将实际获得武勋为（KO数×10+玩家武勋/10）×生存加算，最高一场战斗可获得4000点，满值为10000点。

武器系统



本作的武器系统不同于三代，而是改回了类似于二代的设置，武器通过打倒敌将或是打开宝箱获得，同一等级的武器可以得到很多把，但一名武将只能持有四把武器。武器的最大连续攻击依然为6段，但若武器附加有进化攻击能力则可进行最大9段的攻击。武器的附加效果最大为4种，效果与道具相同，武器重量是本作的新要素，分为轻、中、重3种，越轻的武器攻击速度越快。

玉系统

本作共有四种属性的玉，装备之后会使武将的攻击附加各种属性。

炎玉	武器上附带灼热的火焰，装备后攻击敌人时会使敌人燃烧，在燃烧效果中会一直损伤其体力，接空连击将会有很好的效果。
冰玉	武器上附带冰冷的冻气，装备后攻击敌人时会使其冻结，攻击冻结中的敌人会使其受到比平时更大的伤害，适合用大威力的连击。
阴玉	令武器附带可怕的阴气，消耗一定的无双槽，一定机率对杂兵一击必杀，对武将则会对应其强度造成伤害，类似于斩玉。
阳玉	令武器附带刚烈的阳气，装备后可以击破敌将的防御，十分实用的玉，在新作中为初次登场。

金武将出现条件

武将名	出现条件
魏国	
夏侯敦	初始武将
典韦	初始武将
许褚	初始武将
张辽	初始武将
甄姬	初始武将
曹丕	初始武将
司马懿	魏势力武将任意一人通关
张郃	魏势力武将任意二人通关
徐晃	魏势力武将任意三人通关
曹操	魏势力武将任意四人通关
曹仁	曹丕传通关
庞德	马超传通关
夏侯渊	夏侯敦通关
蜀国	
赵云	初始武将
关羽	初始武将
张飞	初始武将
马超	初始武将
黄忠	初始武将
星彩	初始武将
诸葛亮	蜀势力武将任意一人通关
姜维	蜀势力武将任意二人通关
庞统	蜀势力武将任意三人通关
刘备	蜀势力武将任意四人通关
魏延	黄忠传通关

武将名	出现条件
蜀国	
月英	诸葛亮传通关
关平	关羽传通关
吴国	
周瑜	初始武将
陆逊	初始武将
孙尚香	初始武将
太史慈	初始武将
孙权	初始武将
凌统	初始武将
周泰	吴势力武将任意一人通关
吕蒙	吴势力武将任意二人通关
黄盖	吴势力武将任意三人通关
孙坚	吴势力武将任意四人通关
甘宁	凌统传通关
孙策	孙权传通关
大乔	孙策传通关
小乔	周瑜传通关
其他势力	
吕布	魏蜀吴势力武将各一人通关
貂蝉	吕布传通关
董卓	貂蝉传通关
袁绍	曹操传通关
张角	孙坚传通关
孟获	诸葛亮传&陆逊传通关
祝融	孟获传通关

特殊武器与道具

特殊 装备道具

道具名	战场	势力
净焰火矢	冀州之战	袁绍军

一开始干掉右边的程远志，然后向上灭掉张梁，马上赶往左边向上冲，在张宝开始祈祷后打倒守护祭坛的裴元绍与张宝，贵重物品出现。需要注意的是之前条件要在赵云出现前完成。

道具名	战场	势力
真乱舞书	定军山之战	蜀军

取下天荡山后发生事件，之后赶去夏侯渊处，于曹操援军生成前击破夏侯渊。

道具名	战场	势力
真空书	合肥新城之战	吴军

5分钟之内干掉曹仁。

道具名	战场	势力
护卫心得	关羽千里行	蜀军

击破张辽与头3个关所的守护武将。

道具名	战场	势力
背水护符	街亭之战	蜀军

在曹丕援军到达前击破司马懿外的所有武将与郭淮，之后将司马懿击破。

道具名	战场	势力
孙子兵法	赤壁之战	魏军

等待出现黄盖准备放火的信息后将其击破，然后赶去打倒诸葛亮。

道具名	战场	势力
发破传书	虎牢关之战	董卓军

将刘备、孙坚、曹操、公孙瓒军团所有武将击破。

道具名	战场	势力
铁甲手	汜水关之战	董卓军

孙坚被追击前将其打倒，贵重品出现。

道具名	战场	势力
虎轮	南中争霸战	南蛮军

在不击破虎豹的情况下击破木鹿大王，贵重品发现。

马铠

道具名	战场	势力
的卢铠	成都之战	蜀军

在庞统生存条件下赶往左上角，发现张任的伏兵后将其击破。

道具名	战场	势力
飞电铠	官渡之战	魏军

开始后直奔颜良，击破后再赶去干掉文丑，贵重品出现。

道具名	战场	势力
赤兔铠	常山之战	吕布军

击倒山道的伏兵，然后干掉张燕，在不击倒赵云的情况下按照张飞、关羽、刘备的顺序击破。

玉（限定HARD难度）

道具名	战场	势力
炎玉	汜水关之战	联合军

2分钟之内200人击破以上，最好赶到人多的地方下手。

道具名	战场	势力
冰玉	官渡之战	袁绍军

击破曹丕，贵重品出现。

道具名	战场	势力
地玉	五丈原之战	蜀军

3分钟之内击破曹睿、许褚、曹仁、曹休、贾诩，贵重品发现。

道具名	战场	势力
阳玉	五丈原之战	魏军

发生诸葛亮死亡事件之前干掉姜维，贵重品出现。

第四级武器（限定HARD难度）

曹操　倚天之奸剑　攻击+34　重量：标准
附加能力： 蓄力+17，马术+17，弓术+15，攻击+17，体力+17
下邳之战： 先依郭嘉指示前往水门的所在位置，路上干掉张辽，击破高顺引发水攻事件，贵重品发现。

张郃　朱雀虹　攻击+36　重量：标准
附加能力： 蓄力+15，攻击+19，移动+19，无双+19，无增+15
街亭之战： 打败高翔及据点兵长，占领山麓，再干掉王平及据点兵长，占领山麓完成包围网，击破姜维与马谡，贵重品发现。

夏侯敦　灭麟龙牙　攻击+36　重量：标准
附加能力： 蓄力+17，马术+16，防御+17，攻击+17，无双+16
樊城之战： 开战之后直奔左上角击破关平，破坏水计，贵重品发现。

庞德　惊天动地　攻击+36　重量：轻
附加能力： 运+15，马术+17，防御+15，攻击+16，体力+18
定军山之战： 刘备和黄忠以外的所有军团消灭，在发生黄忠突击事件后将其击破。

曹丕　无寿　攻击+34　重量：标准
附加能力： 无增+15，移动+19，防御+15，攻击+16，无双+19
五丈原之战： 保卫钟会部队及前线据点，使投石成功。诸葛亮死亡后司马懿全军进攻，连弩事件后全军后退，等待援军到来，司马懿发令反攻后击破连弩，贵重品发现。

张辽　黄龙钩镰刀　攻击+36　重量：标准
附加能力： 无增+16，马术+15，体力+17，运+15，攻击+17
合肥之战： 每干掉3名敌将都会出现吴军恐惧张辽的信息，连续击破9名敌将后，贵重品出现。

司马懿　穷奇羽扇　攻击+32　重量：标准
附加能力： 蓄力+15，无增+15，防御+16，攻击+15，无双+19
陈仓之战： 快速制压下方的三个兵器库，不可让任何攻城武器破城，贵重品出现。

曹仁　凤啄凰翼　攻击+32　重量：轻
附加能力： 无增+15，弓术+15，防御+18，攻击+15，体力+19
赤壁逃亡战： 击破除关羽、刘备及其配下武将外的所有武将，且我方无人败退，孙权出现后将其击破，贵重品出现。

许褚　蚩尤暴布锤　攻击+32　重量：轻
附加能力： 无增+17，运+15，弓术+19，防御+19，体力+20
潼关之战： 马超突击曹操事件后干掉马岱，然后击破马超，最后是庞德，贵重品出现。

夏侯渊　金刚九天断　攻击+36　重量：标准
附加能力： 体力+17，无双+17，攻击力+16，弓术+19，蓄力+16
赤壁之战： 先干掉庞统、诸葛亮，使得东风失败，然后击破黄盖，破坏火计，贵重品出现。

典韦　真极牛头　攻击+38　重量：轻
附加能力： 体力+17，无双+17，攻击力+18，蓄力+15，无增+15
宛城之战： 与曹操合流护送他出城，途中干掉胡车儿与贾诩。曹操脱出时，挡住门口，不要让任何一队工作兵过去，击破五队后贵重品出现。

甄姬　月妖日狂　攻击+34　重量：标准
附加能力： 无增+20，马术+17，弓术+16，防+18，体力+17
合肥新城之战： 击破太史慈军与冲车，之后打倒敌方援军，赶回本阵发生与曹丕的事件，之后在密道等待曹丕引发事件，贵重品出现。

吕布　无双方天戟　攻击+40　重量：标准
附加能力： 马术+20，攻击力+20，防御力+20，体力+19，无双+19
常山之战： 出现伏兵后貂蝉叫你干掉张燕取回信用，尽快将其打倒会出现取回信任的信息，袁绍军开始进攻，1000人斩后贵重品出现。

赵云　豪龙胆　攻击+36　重量：标准
附加能力： 蓄力+16，攻击力+17，防御力+17，体力+17，无双+17
成都之战： 击破雷铜后入内击破费观、刘璝，再往西门击破刘循及门兵长，维持制压，贵重品出现。注意要在庞统中箭事件前。

关羽　黄龙偃月刀　攻击+38　重量：轻
附加能力： 蓄力+16，防御力+17，体力+18，弓术+16，攻击力+18
樊城之战： 5分钟内干掉门兵长和据点兵长，再击破左上的牛金和乐进，进入初始地点右边的据点引发水计，贵重品出现。

马超　龙骑尖　攻击+38　重量：标准
附加能力： 马术+20，防御+16，体力+15，速度+15，攻击+17
潼关之战： 一开始直接沿着小河到曹操处，跑到一半的时候曹操会开始过河，在他成功渡河之前把他打下马，贵重品出现。

诸葛亮　朱雀羽扇　攻击+32　重量：标准
附加能力： 蓄力+16，弓术+15，防御力+16，无双+20，无增+15
天水之战： 制压安定、南安两城，解放夏侯懋，放出姜维反叛的消息，之后走近天水，姜维就会回去天水城，出现阻止姜维的信息，将其打倒后贵重品出现。

关平　神龙升天刀　攻击+36　重量：轻
附加能力： 体力+16，攻击+17，弓术+15，运+15
赤壁逃亡战： 打倒曹仁、张辽、夏侯敦、夏侯渊后击破敌人援军，曹操逃亡地点出现，贵重品出现。

星彩　煌天　攻击+34　重量：标准
附加能力： 马术+15，移动+15，防御+17，无双+17，体力+19
白帝城之战： 星彩的体力降到一定以下引发刘禅担心星彩安危而向星彩移动的事件。第一次刘禅只会说希望自己像关平一样勇猛，要再降低一点刘禅才会冲出来。然后与刘禅合流引发事件，出现义勇军事件后与马超共同达成义勇军救出，返回白帝城后贵重品出现。

魏延　双极灭星　攻击+38　重量：标准
附加能力： 蓄力+18，运+15，防御+15，攻击+18，无双+15
陈仓之战： 一开始就直接从山路冲进城内第一云梯被打爆及攻城失败，孔明跟姜维对话时，灭掉中央城墙上的3名守备兵长，出现"敌守城兵器停止"信息后干掉曹仁，打开粮仓东门，往左干掉守备兵长，停止所有守城兵器，打开正门，贵重品出现。

姜维　昊天霸闪　攻击+36　重量:标准
附加能力：运+15、移动+15、攻击+18、无双+18、体力+17
天水之战：等待马遵开始逃亡，地图右上方会出现伏兵高翔，击破后贵重品出现。

黄忠　破邪旋风斩　攻击+36　重量:轻
附加能力：无播+18、马术+15、弓术+20、防御+15、无双+16
定军山之战：一开始从右下山路往上击退乐进、张郃，之后前往山顶本阵击退郭淮及曹真，下山解夏侯渊后等待援军曹操登场，贵重品出现。

张飞　破军蛇矛　攻击+39　重量:轻
附加能力：无播+15、马术+16、防御+15、攻击+19、无双+17
长坂之战：干掉夏侯敦及其副将，遇到赵云后引发事件，击破夏侯恩，贵重品出现。

月英　迅雷苍月　攻击+36　重量:标准
附加能力：蓄力+15、马术+15、弓术+16、防御+17、体力+18
五丈原之战：保护木牛安全抵达前线，以最快速度冲往地图右上角等邓艾出现，在魏军投石车设置完成之前灭掉他，贵重品出现。

陆逊　闪飞燕　攻击+34　重量:标准
附加能力：无播+15、运+18、移动+20、攻击+15、无双+19
白帝城之战：突破白帝城上方的八阵图，之后击破姜维，贵重品出现。

甘宁　霸海　攻击+38　重量:轻
附加能力：蓄力+15、移动+15、无双+15、运+18、攻击+19
夏口之战：一开始干掉凌操，引发凌统向甘宁突击的事件，然后击破凌统，贵重品出现。

孙权　白炎皇狼剑　攻击+34　重量:标准
附加能力：蓄力+17、弓+15、无双+18、无播+15、攻击+16
赤壁之战：干掉王朗、蔡瑁，达成连环计后干掉夏侯渊，保护诸葛亮借到东风，之后护送黄盖引发火计，贵重品出现。

小乔　乔佳丽　攻击+32　重量:重
附加能力：蓄力+17、无播+15、移动+13、防御+15、无双+16
夏口之战：干掉黄祖、张虎、蒯良、蔡瑁、吕公，封锁全部据点，且我军全部存活，敌军援军未到，成功阻止孙坚遇伏事件，贵重品出现。

周瑜　古锭刀真打　攻击+34　重量:标准
附加能力：蓄力+17、弓术+16、防御+16、攻击+16、无双+16
吴郡之战：击破薛礼、严兴、严白虎，之后击破陈横、周昕，贵重品出现。

凌统　怒涛　攻击+36　重量:标准
附加能力：蓄力+16、迷彩+19、攻击+17、运+16、体力+15
合肥之战：快速击破张辽四次贵重品出现。

大乔　乔美丽　攻击+32　重量:重
附加能力：攻击+16、体力+15、防御+15、无双+15、运+18
夏口之战：将中间要开走的船清空，之后击破甘宁，贵重品出现。

周泰　宵　攻击+36　重量:标准
附加能力：无播+16、体力+15、移动+16、攻击+17、无双+18
夷陵之战：保护朱然火计成功，干掉全部武将，贵重品出现。

太史慈　虎扑破狼改　攻击+38　重量:标准
附加能力：蓄力+16、马术+15、弓术+16、防御+18、体力+16
吴郡之战：一开始击破周泰，等张英城时孙权成功后赶过去，孙权中计入城后击破，贵重品出现。

孙尚香　日月乾坤圈　攻击+32　重量:重
附加能力：运+19、弓术+15、移动+19、防御+17、体力+15
南中侵攻战：一开始向下走沿路干掉南蛮军武将，遇到孟获后引发事件，先不要理会，等候祝融，找到孙权引发孙权救出事件，之后将孟获以外的全部武将击破，贵重品出现。

左慈　冥天照符　攻击+40　重量:标准
附加能力：蓄力+15、无双+20、防御+15、马术+15、无播+20
虎牢关之战：击破吕布，贵重品出现。



孙策　霸王　攻击+36　重量:标准
附加能力：蓄力+15、攻击+18、体力+15、移动+18、无双+15
孙策幻影战：打倒第一个于吉之后，会出现四个分身，分身在上下左右，打倒其中一个会出现分身消灭信息，之后分身连续出现，不断打倒幻影与分身，当发现本尊时不要击破，出现全部幻影击破讯息后贵重品出现。

貂蝉　金丽玉锤　攻击+32　重量:重
附加能力：移动+19、无双+18、防御+16、运+18、无播+18
下邳之战：击破张飞、李典、夏侯渊，成功救出侯成，之后干掉夏侯敦及于禁，侯成与张辽合流后撤退，击破刘备后曹操登场，贵重品出现。

星彩传

我叫做星彩，父亲大人是有名的“燕人”张飞。在我像今天这样初次走上战场的很久之前，父亲他们就已经为了自己的志向而在不断地战斗着。现在我们正在为了得到蜀之地而攻打成都，虽然义伯父·君主刘备大人为攻打同姓·刘璋一事而感到违背了自己所信守的大义，但要想在这乱世之中生存，战斗是不可避免的。所以我也要继承父亲的强大，在战场上奋战，做我所能做到的事情。

1.成都之战

★胜利条件：刘璋击破　◆败北条件：刘备败走

开始后向西进军，击破雷铜后雒城城门打开，击破其中的守将刘循与各门兵长制压雒城，右上的庞统会向成都进军，如不能尽快击破左上的张任会发生庞统中箭事件。干掉成都的3个门兵长后成都大门全部打开，干掉刘璋过关。

得到了蜀之地的殿下成为了天下的三大势力之一，我们的强敌只剩下了曹魏与孙吴。为了进攻曹操势力，我们首先要攻下定军山。义伯父关羽的养子关平也会与我们一起出击，以前见面时像个孩子的他现在看起来已经是一名身经百战的战士了。是的，现在的这个时代就是由不断的战争连锁起来而成的，每个人都要面临残酷的战斗。为了早日中止这乱世，我要做我应该做的事情。



2.定军山之战

★胜利条件：曹操击破　◆败北条件：刘备败走

首先向下夺取天荡山，击破夏侯德部队，之后发生事件，黄忠部队开始突击。在战场中央会遇到夏侯渊，实力强劲，要小心应付。一段时间后曹操援军于右上角赶到，将其击破过关。



在樊城，关羽大人与关平全都战死了，不久之后，被誉为豪杰的父亲也遭遇了不测。虽然现实摆在眼前，但接受起来还是相当困难。殿下也因为失去了如同手足的兄弟而被愤怒蒙蔽了心智，决定起兵攻打东吴。尽管这是为殿下所最不齿的没有仁义道理的战争，但作为一名武将，还是要获得胜利。父亲大人他们为了大志而拼死创出的国家，决不能灭在我们的手上！我这样认为。



3.夷陵之战

★胜利条件：孙权击破　◆败北条件：刘备败走

战斗初期可以先击破一些敌人的武将并封锁其据点，但要注意不要离中央的浮桥过远。一段时间后，吴军浮桥搭好，朱然带领工作部队前来放火，一定要尽快将其击破，不然让其到达本阵右边补给点东部，使火计成功的话我军将损失惨重。注意朱然会一路狂奔，最好装备神速符，同时还会有甘宁、凌统为其护卫，小心不要被围攻。不久后，诸葛亮会赶到并摆下石兵八阵，刘备的安全暂时获得保障。将敌将各个击破后，灭掉孙权过关。

夷陵之战后，留下让我照顾刘禅的遗言，殿下也去世了。虽然我会很努力，但老实说，这位不成器的少主令我感到很大的压力。

不过人是可以改变的，就像关平那样，我相信刘禅大人也可以。现在的我只能努力令自己相信……父亲大人、赵云将军，还有关平全都不在了，能在我身边给予我帮助的人没有了。即使这样，我也必须要战斗！

★胜利条件：曹丕击破

◆败北条件：马谡败走OR本阵陷落

开始后不久，敌人的工作部队就会破坏吊桥令马谡部队被孤立，同时兵分两路向其进攻，必须尽快赶去救援。路上可以抢得曹洪的马匹，赶往上方打倒威胁最大的张郃，之后赶往下方击破张虎、曹真及据点兵长，夺回山麓，解除马谡的危机。之后司马懿全军出击，先赶往下方灭掉偷袭本阵的许褚再击破司马懿。曹丕军队赶到后击破过关。



街亭的奇迹般的胜利完全粉碎了司马懿的野心，此战之后魏军实力大损，最终退出了历史的舞台。刘禅大人得到天下的日子不远了。义帝大人、赵云还有关平他们企盼的未来马上就要实现了。现在我们的面前就只有最后的敌人——孙吴了。在我的身上背负着大家所共付的理想，所以，我要作为守护蜀国的最强之盾战斗到最后。为了把理想传到未来！

5. 白帝城之战

★胜利条件：孙权击破　◆败北条件：刘禅败走

白帝城处于吴军的包围之下，一边坚守城门一边扫平周围的将领。马超会为了救护义勇军向下移动，赶快与其合流击破敌将使马超回防。上方姜维部队有八阵图守护，比较安全，注意保护后方的黄忠部队。甘宁援军后姜维比较危险，尽快干掉甘宁。到达孙权处出现伏兵，同时孙权现身于左下方本阵，击破后星彩传通关。当星彩体力降到一定程度以下时会引发刘禅出击事件，不可错过。

凌统传

俺叫凌统，有个字叫做公绩，与老爹凌操一起为东吴孙家这一大家子卖命。现在，俺们的老大是孙策大人，由他带领着我们为了夺得天下而战。说起来俺们就好像是趁着这乱世来混出头一样，不过比起就让它这样乱下去，还是有个人出头来治理一下比较好吧？这就是俺们战斗的目的。老大的第一个目标就是他们孙家自古传下来的地盘——吴郡。虽然是不怎么样的土地，但也不能放着不管呀。唉，不多说了，该去打拼喽！



1. 吴郡之战

★胜利条件：刘繇击破　◆败北条件：孙策败走

首先向下击破王朗的部队，然后向东讨伐严白虎，途中会有很多敌将弃暗投明。不久后孙权在右边被围，赶去击破太史慈为其解围，没有什么难点的一关。

好不容易攻下了吴郡，老大孙策却挂了，人啊，真的是为了追寻梦想而活的吗？但是，现在可不是想这些的时候，孙策大人的弟弟孙权接过了他带领我们统一天下的担子……呀，不，是新的梦想的开始。这次的战场是夏口，那里的黄祖可是害死先先代老大孙坚的仇人，当然不能让他继续活着，就让老子来费点儿力气把他给灭了吧！

2. 夏口之战

★胜利条件：黄祖击破　◆败北条件：孙权败走

敌人全是一些无名武将，轻松击破。一路向上会发生甘宁偷袭凌操事件，与甘宁相遇后，凌统疯了一样向其猛攻。甘："这位小哥怎么啦？干吗这么凶呀？"凌："面对着杀父的仇人，你能摆出一付好像事不关己的样子吗？我可没有那么老成哦！"打败甘宁后一路向右，击破蔡瑁夺得船场，基本已经获得了胜利，击破黄祖即可。



为孙坚大人报了仇固然是件好事，可我的老爹凌操却不明不白地死了，这是老天跟我开的一个恶作剧样的笑话吗？我可是一点也笑不出来呀。更让人不爽的是，我的杀父仇人甘宁居然加入了我们吴军，我可不想跟那种家伙一起战斗！但现在顾不了这么多了，下一场战斗马上就要开始了，我们要与刘备一起在赤壁跟曹操好好地干上一场。唉，看来想要让我郁闷的心情平复，还是需要来痛快地打上一架吧？

3. 赤壁之战

★胜利条件：曹操击破　◆败北条件：孙权败走



开始后一路左上，干掉张辽与两个副将，保证诸葛亮的安全。之后干掉蔡瑁与王朗，引发断桥事件。当黄盖出现后一路保护其前进，使火计成功，曹军实力大减后各个击破即可。

赤壁之战后，天下已经被我们孙吴、曹操的魏国和刘备的蜀国分成了三块儿，只要能击破曹操，我们的势力就会壮大很多，因此我们一路追击曹操到了合肥。这次战斗甘宁也会出战，虽然想到他就恨不得把他给撕了，可是没办法，还是得硬着头皮上呀。

4. 合肥之战

★胜利条件：曹操击破　◆败北条件：孙权败走



一开始向西走压制敌人的据点，击破庞德部队。不久后张辽会在孙权附近出现，并破坏小师桥困住孙权，要尽快赶去救援。孙权军会后退，至小师桥发生跳桥事件。张辽被击退后还会出现，第二次现身于上方，第三次为左下，最后一次在合肥城外。其间徐晃会从左下方出现，于禁出现在上方。当与甘宁的援军会合后，会发生凌统被围，甘宁赶来与其共同御敌的事件。凌："哼，想卖人情给我吗？"甘："不要会错意了，我对于杀了你老爹一事可从来没有后悔过。"凌："什么？！"甘："敌人，就杀；同伴，就要舍命守护。这不是很简单的道理么？"凌："……"干掉所有敌将后，就可以冲进合肥城与曹操对决，注意本关曹操的能力很强，奋力击破后过关。

虽然合肥之战以我们的胜利而告终，但我的心里却总有一个疙瘩。甘宁那家伙在本战中那么活跃，老实说真的挺令人不爽的。不过，那家伙也是为了我们吴国的胜利而拼尽自己的力量在战斗呢，这样看起来好像老子的器量过于狭小了吧？这样想就更让人不愉快了！是要把过去的恩怨忘掉，一路向前吗……嗯，这样也不错呢。好了，上吧，为了获得我们的未来而战！

5. 夷陵之战

★胜利条件：刘备击破　◆败北条件：孙权败走

开始后向左击败沙摩柯，之后夺取据点，引诱廖化出击。随后冲入敌阵保护朱然放火，火计成功后刘备全军后退，通过石兵八阵回到本阵。诸葛亮援军出现后刘备全军突击，本阵大门开放。灭掉刘备，凌统传通关。

■文责/龙马





PS2 狩猎动作

本刊译名：怪物猎人G			
CAPCOM	2005.1.20	4980日元	115KB
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

我想可能会有很多喜欢传统网游的朋友会对这个作品有一些意见或说是自己的看法，诚然，作品与传统意义的网游（尤其指PC）不尽相同，完全摒弃了等级概念，使游戏流程更紧凑，同时使一些网游中普遍存在的不良现象从根本上得到一定程度的抑制，仅借以网游的形式，而摆脱传统网游腐朽的内容，是这个作品的最大成功之处，相信这将是一条今后网游发展的正确道路。鉴于其对操作的高要求以及单机条件下仍可玩得乐不思蜀的特征，笔者更倾向于将作品定位在一款传统的高难度动作游戏上。

■文责/无无

游戏开始前的准备

首先，请做好充分的思想准备，因为这是一款有较高挑战性的作品。另外，如果您在去年仔细玩过春天出品的1代的话，那么恭喜您，您的努力没有白费，您辛苦培养的角色将会继续活跃于新作中。不过有一定的条件限制：

★一代中所创造的角色的一切情报将会得到保留；
★完成的任务会得到保留，OFFLINE为一星级，ONLINE为三星级；
★全部武器与防具都会得到保留（但参数会按照G的标准进行调整）；
★R（珍稀度）4级以上的道具全部保留，4级以下的将会换成钱（5级道具中特产蘑菇和黄金鱼也会换成钱）；
★调和记录与怪物情报将不会保留。



具体操作分析

●移动

游戏中基本的方向操作都要由左摇杆来实现，移动中按住R2为奔跑，但会消耗体力，在体力减少到一定值时则会强制停止移动并出现硬直。

●视角

游戏中最基本的要点就是“一定要把敌人锁定在视野范围内”，L1可将视角调整到角色所面对方向正面180度，十字键左右则可进行微调。说实话，游戏的视角是存在有一定的问题，不能迅速转身使得很多情况下无法第一时间





确认周围环境。所以十字键的微调很重要，上下键还可以切换视角的高低，不过在高速作战中很难有时间来按。基本在借地和使用道具时一定要用十字键来确认周围环境。

●回避

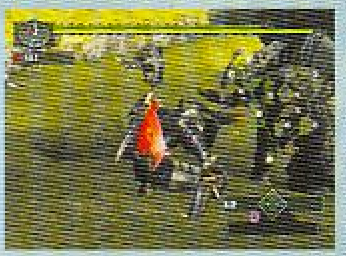
收刀状态下按指定方向+X可向指定方向进行滚翻。出招瞬间发生无敌判定，但持续时间有限。攻击中的回避因涉及很多派生技巧，故在后面会有详细解说。

●蹲下

收刀时不输入任何方向键按X，角色会下蹲。下蹲中可使一切飞龙的风压攻击无效，但在下蹲设置陷阱及大炸弹等道具时，会出现因飞龙的强烈风压而被迫中止的情况。此外，在挖掘地面的道具时，下蹲可省略不必要的起身时间，使采集效率大大增加。尤其是在敌人堆里挖掘敌尸体时非常有效，使用炸弹等设置型道具所花的时间也要少很多，在战斗中很有效。

●拔刀术

基本的拔刀是由右摇杆任一方向来实现，根据武器的不同所花费的时间也不同，由慢到快依次是重炮、长枪、铁锤、大剑、轻弩、单手剑、双刀（其实根据测试单手剑和双刀的速度几乎相同），顺带一说，收刀时间也是按这个顺序排列的。在拔刀状态下角色可按R1进行防御，防御中体力会有一定程度的消耗，体力耗尽则会强制解除防御。防御中有时会根据敌人的攻击种类而消耗一部分HP，且防御会有硬直和被弹开的动作。防御性能最好的是长枪，大剑次之，单手剑最差，铁锤、双刀和弓弩系武器不可防御。



●战斗状态

战斗动作全部以右摇杆来完成，具体的操作在后面会提，这里要注意的是每种操作的攻击方式会不一样，攻击力也会有差别。在攻击一些怪兽的高防御力部位时，攻击会被弹开，此时角色会后退并发生硬直，同时给敌人造成的伤害也会减少。部分武器的攻击还会有挡格效果，即受到轻度伤害仍会完整地做出攻击动作，只不过所受伤害还是要照扣HP。此性能最好的是大剑，铁锤在蓄力时也有此效果，长枪稍差，其余几种武器都没有挡格能力。角色在损失HP后，血槽会有一定的红色部分存在，此部分的量约是被害HP的55%，会缓慢地回复，不过速度非常慢，且如果角色防御、再度受伤、被击倒或是陷入异常状态时，回复则会停止。当角色的HP降到约1/4以下时，防御力将提升30，不过恐怕没人指着这个活……

●异常状态

在受到特定攻击后异常值会得到积累，到一定程度时角色便会陷入异常状态，不过如果通过附带属性的武器攻击使怪物陷入异常的话，其特征是和玩家陷入异常时一样的，可以好好利用。

气绝

俗称的“晕菜了”，2D格斗专利（不过2D老祖宗CAPCOM用了也不涉及侵权）。在连续受到打击或被怪物的闪光命中后陷入此状态，头上冒星星的同时完全行动不能。不受任何外力因素影响的话时间将持续约4、5秒以上，此时进

续摇两个摇杆可加快恢复时间，被攻击后也可得到恢复。

麻痹

在沙漠中怪兽的常用技，麻痹状态在绝对情况下会持续约7秒，所受伤害为2倍，同样被攻击后会得到回复。

睡眠

冒着泡睡一大觉可是贼舒服，不过在飞龙们跟前睡可就不好玩了。此状态会持续约11秒，所受伤害为3倍（！），受到攻击后回复。

毒

角色呈紫色，HP会不停地减少。根据所受伤害之毒属性的强弱，持续时间和所受伤害值都会发生变化。硬扛的话很有可能就是一个死，所以解毒药一定要常备。

武器性能解析

本作与大部分网游的最大不同点在于其对动作性的极度强调。和很多的指令型游戏不同，本作没有等级的设定，人物的能力数值完全由装备来决定，这就使得操作技巧在整个游戏过程中会占到很重要的地位。就算有好装备，如果操作技巧不过关或是对武器性能不了解的话，也等于木刀木剑。下面逐一对武器性能及操作要求做一下讲解。（以下文中均以R3表示右摇杆）

单手剑

属性	切断
攻击力	低
攻击速度	极高
范围	短
硬直	极小
防御性能	极差
抗风压能力	极差
格挡能力	完全没有

通常攻击的三连斩出招速度较快，连接性能极好，而且在连斩中角色会向前移动，攻击范围还算可以，而且有吹飞属性。回旋斩是单手剑威力最大的招式，而且出招后有一个小跳动作，对空性能可还说的过去，在对飞龙战中可以作为高打点的技巧来使用。跳斩的性能虽然一般，但因为前有一个非常明显的移动，对攻击距离过短的单手剑来说是一个很好的弥补，而且攻击后可接上斩或回旋斩形成连续技。上斩的性能和威力都非常有限，可利用的一个就是攻击大型飞龙较高的部位，还有就是利用其高连接性，在回避后立刻用上斩取消硬直，在攻击的同时还可以进行方向的微调，之后接三连斩加回旋斩。而防御取消攻击完全没法用，虽说单手剑的防御性能很不可靠，但这个招式怕是更不可靠……防御方面对风压的抵抗力为0，更糟心的是防御不仅范围小，而且所有的攻击都会造成角色后退，飞龙的一些强力攻击还会造成HP的损伤。



CHECK!……攻击取消

依照单手剑极差的防御性能来说，用单手剑的就是等于干等死了，但实际上，单手剑的高机动性加上攻击取消这个技巧，完全可以弥补防御性能的不足。使用方法就是在攻击命中敌人的刹那按X键进行回避，如此就会在攻击敌人后闪身滚开，之后还可以用攻击取消起身的硬直，之后还能回避……操作熟练的话可以围着敌人团团转，团团砍。具体的取消时机也许会不大好掌握，但实际上在攻击命中敌人出血的瞬间按X回避成功率会比较高，所以偶就叫这个技巧为“出血取消”。除了单手剑，其他几种武器也可以用这个技巧，不过根据武器性能的不同其回避性能和发动时机也会发生一定的变化。

招式	命令	威力
跳斩	R3下（移动中可）	中
三连斩	R3上上上	小
上斩	跳斩及回避后R3上	小
回旋斩	R3左/右	中
防御取消攻击	防御中R3上	极小

●**连续技**

跳斩/回避后——上斩——回旋斩

上斩——三连斩（第2、3击时均可用回旋斩来取消）——回旋斩

总体来说，单手剑的攻击性能非常一般，除了速度快之外没有什么优势。防御方面也只能说是聊胜于无，虽然大部分攻击都可以防御，但之后的硬直和损失的HP也不少。如果想有效作战的话，攻击取消是一定要掌握的技术。同时因攻击力较低，游击就是最佳选择，千万不可硬拼。此外，因攻击范围非常有限，就导致与飞龙的作战时都需要扑到敌人脚下去攻击，虽然一般来说飞龙的腹部都是比较脆弱的地方，但在飞龙脚下也要面临着敌人各种攻击手段的威胁，对操作技术要求较高。不过本游戏中的属性攻击附加值是不论攻击方式、攻击力及锋利度，只单纯地以命中敌人的次数来累计属性值。根据这个理论，单手剑的高攻击次数是最适合属性攻击的了，偏偏单手剑中有很多属性非常好的武器，哼哼，具体怎么做就不要偶详细说了吧……（邪恶中）

大剑

属性	切断
攻击力	高
攻击速度	极慢
范围	长
硬直	极长
防御性能	优秀
抗风压能力	强
格挡能力	极强

大剑的攻击力与防御性能强，但速度极慢，同时招式也很少。不过正因其长收招时间，使得连续出招的准确度更高，尤其是几个招式之间都可以互相连接，用好连续技的话简直就是一座剑风堡垒。重斩的威力最强，但速度最慢，而且攻击判定仅出现在正前方很窄的一个范围，对动作快的敌人几乎没任何威胁。不过这招格挡能力极强，而且是攻击大型敌人较高部位的最佳选择。嫌慢的话可以在移动中使用拔刀斩，基本攻击力比重斩要低一些，但攻速要强太多了，一般都用此招来发动大剑的攻击。上斩的范围是从右前方到左后方，速度与打点都还勉强说的过去，本招最大用处是在飞龙的双脚间攻击，向后斩的那一下将给敌人造成致命打击。横斩是从左端开始向右抡，速度是大剑





招式中最快的，但威力也最低，可做攻击起手招式用。大剑的防御性能非常好，只不过要耗费锋利度，所以显得不太值，一般是危急时救命用。大剑的招式都可以攻击取消，所以与其过度依赖防御导致武器威力降低还不如多练练回避技术。

招式	命令	威力
重斩	R3上	极大
上斩	R3右	大
横斩	R3左	小
拔刀斩	移动中R3上	中

●**连续技**

移动拔刀斩——上斩——横斩——重斩——横斩……无限循环，自任何一招都可以用攻击取消来回避。（汗……）

大剑最大的特点就是攻击速度慢，基本所有的战术都是围绕着如何解决这一问题而展开的。一个方法就是用拔刀斩为主要攻击手段，命中后加以适当数量的连击后回避，收刀跑路，再找机会循环上述套路。还有一个战术就是固定走位，站在敌人脚下以重斩上斩为主要攻击手段，充分利用大剑招式连接性能好的特征给予敌人打击。不过建议还是两招结合起来用效果会比较好，此外大剑的防御性能虽好，但因会减锋利度故不可过分依赖。挑大剑的标准一个是属性值，还有一个就是锋利度（斬れ味），因为大剑钝得比较快，最好挑绿槽长一点的剑，而且长时间作战的话最好多备点磨刀石。



铁锤

属性	打击
攻击力	极高
攻击速度	慢
范围	极短
硬直	长
防御性能	防御不能
抗风压能力	极强
格挡能力	强

因其不可防御的特性，所以回避与战斗中的走位显得格外重要。通常攻击可连3下，第一下锤的速度很慢，之后连接的第二、三下的速度较快。不过后两下的威力较低，跟第一下的大威力完全没法比，关键还是把第一下打中敌人，因距离较短，所以要靠近敌人发招。第一击的打点也不低，可以攻击飞龙较高的部位，另外铁锤所有的攻击都可以用回避动作取消，可以弥补攻速的不足。拔刀攻击的速度要提高不少，但距离短，威力也降低了。横斩的





威力非常低，不过出招速度极快，可以运用在连续技里作为连接。铁锤最大的特点就在于蓄力攻击，按住R1后可以有4阶段的蓄力变化，蓄力中风压完全无效，且出招有很强的挡格属性，所有蓄力攻击都可以用回避取消，而且在收刀状态下也可以蓄力，不过一旦受到攻击，蓄力就会中断。蓄力第一段的攻击是右手的抡击，出招速度和攻击距离都还不错，但威力偏低，而且打点也不高，基本是打飞龙脚用的技。二段是在抡击后加一个上抡，威力当然比一段要高一些。三、四段时停止的攻击为上抡加两个下砸，下砸的威力非常大，不过攻击判定出现得很慢，而且打点很低，且攻击后的硬直极大，一定要用回避来取消硬直。蓄力到一定时间后松手的回转攻击次数不一，蓄力三段是转6下，四段则是7下，威力超级大，但如果在中间不连其他招数的话硬直也是超级大，尤其是7下的回转攻击，硬直极长且无法取消，建议只在敌人出现大破绽的时候再用这招。回转中小攻击在2-3次回转中使用，也是上抡加一个下砸的组合，威力和蓄力二段虽然没什么大区别，但速度要快得多，硬直也要小很多。在转4-6次中的大攻击是威力最大的招，同时也是硬直最大、速度最慢的技巧，抓住敌人的破绽后给予敌人致命一击的话这个倒是最好的选择。

招式	命令	威力
横抡	R3下	小
通常攻击	R3上X3	中、强
拔刀攻击	移动中R3上	中
小蓄力（移动可）	按住R1（短）	极大
中蓄力（移动可）	按住R1（中）	大
大蓄力（移动可）	按住R1（长）	极大
中回转攻击	回转2-3下R3上	极大
大回转攻击	回转4-6下R3上	超极大

●连续技

横抡——普通3连打

蓄力——一段攻击/二段攻击/回旋攻击（之后接大/中回转攻击）

铁锤的连续技可以说是极度匮乏，连续攻击能力可谓是最差，不过不可防御的特性倒决定了打一下就跑的战略非常适合铁锤，战斗中要贯彻这个思想。能否掌握好蓄力攻击是使用铁锤的关键，一味的蓄力很容易被敌人的攻击打翻，保持距离后蓄力好，然后接近攻击比较好，收刀状态的蓄力也要掌握。另外大回转有7下之多，用于属性攻击是再好不过了，而且铁锤里也有很多属性值相当不错的，这点值得利用。





长枪

属性	切断+打击
攻击力	中
攻击速度	快
范围	长
硬直	中
防御性能	性能最好
抗风压能力	弱
格挡能力	弱

拥有强力的防御，同时回避性能被减弱了。通常攻击有平扎和上扎两种，都可以三连发，最后一击的威力会有些许提升，但终究还是攻击力不强。上扎的距离虽比平扎短，但威力比平扎要高，且打点较高，适合攻击飞龙的较高部位。拔刀攻击的速度与距离都不错，动作虽是平扎，但威力可与上扎匹敌，之后还可以连其他攻击。冲刺像冲锋一样，直线对目标发起不间断攻击，直到体力耗尽方停止。此时风压完全无效，且有一定的挡格效果。冲刺攻击的威力是所有技中最大的，距离也很长，要注意的是硬直也很长，而且之后可以继续连冲刺……防御攻击是长枪最大的特点，也是其攻守一体特性的最大体现，距离很长，虽然威力不大，但后面可以连冲刺，性能很好。

虽然有着极强的防御性能，但实际上长枪的回避能力非常差，回避动作仅是一个闪身而已，移动的距离很小。虽说这样攻击取消之后的连招更容易，但对防御面来说实在不能令人放心。一边防御一边作战是最佳的选择。同样，其拔收刀速度也很慢，极易在这个动作过程中被攻击。此外，因为冲刺的特性，提高自己的体力也是保证作战的重点。总之，因回避性能的过弱，在战斗中最好还是以防御为中心，辅以攻击取消来组织攻击。长枪在对一些敌人时的连击性能也非常好，有时甚至不输给单手剑，如果有好的属性武器也可以多加利用。

招式	命令	威力
通常攻击·平扎	R3上X3	小、连
通常攻击·上扎	R3下X3	中、连
拔刀攻击	移动中R3上	中
冲刺	R3按下	中
冲刺攻击	冲刺中R3上	大
防御攻击	按住R1+R3上	中





弓弩（轻枪/重炮）

属性	弹/弹
攻击力	极低/中（视使用弹决定）
攻击速度	快/慢（视使用弹决定）
范围	长/极长
硬直	小/大（视使用弹决定）
防御性能	防御不能
抗风压能力	极弱/极弱
格挡能力	无/无

与其说是弓弩，还不如说这是火枪与大炮……基本来说轻枪的RELOAD速度要比重炮强，但重炮的初始攻击力是全部比轻枪要高的。理论上说，因攻击距离的无限远，故可十分安全地作战。但在实际操作上，RELOAD的时机掌握显得非常重要，尤其是在装弹速度稍慢的情况下，一个不慎就会招致死亡，换句话说，掌握RELOAD的时机是保命的关键。另外在使用一些属性弹的时候硬直会比较长，如果一旦没有打中敌人的话就比较要命了。下面介绍几种基本的子弹性能：

●通常弹

攻击力最低，但价格最便宜，RELOAD性能、装弹数与连射性能都很优秀。在近距离可以发挥最大效果，可以集中对敌人的弱点进行连续攻击。

●贯通弹

在射线上直线穿过的多HIT子弹，对大型敌人有着格外的杀伤力。射程在全体子弹中算是比较长的，但在中距离作战中最能发挥其的威力。装弹数只有3，显得稍微少了一点，而且子弹对弓弩的RELOAD时间要求比较高，最好拿轻枪使用。



●散弹

水属性，不用怎么瞄准就可“扩射”的子弹，轻松就可攻击多数敌人，在被杂鱼围攻时的最好选择。连射性能还算不错，但装弹数只有4，遗憾。

●回盘弹

雷属性，发出后子弹会有明显的弹射，可造成最大4HIT。射程与威力都非常高，而且还有属性，可说是性能最好的子弹。唯一不足是跳动的轨迹较难控制，子弹合成需要的材料也比较珍贵，而且最多只能带12发，看来只能是当作对BOSS



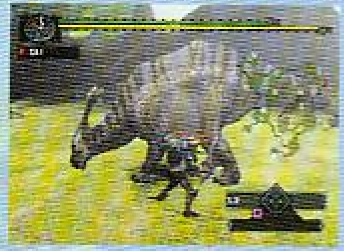


时的秘密武器用了。

●扩散弹

火属性，在着弹点无责任分裂放出炸弹，无视防御力地给予目标伤害，是给飞龙的最猛烈打击。炸弹放出的方向是向下，所以争取在较高打点攻击敌人，





而且放出炸弹还会花费一定的时间，对动作快的敌人不一定能打中。LV3的子弹最大可造成8HIT，只不过只能装1发子弹，且最多只能带3发，也只能作为给飞龙的临别礼物来用。

●彻甲榴弹

火属性，在着弹点立刻发生爆炸，同样无视防御力给予目标打击。威力比扩散弹稍低，但稳定性要高出很多，同样只能装1发，但最多可带9发，可以更持续地作战。

双刀

属性	切断
攻击力	中
攻击速度	极快
范围	极短
硬直	小
防御性能	防御不能
抗风压能力	极弱
格挡能力	无

● 灭龙弹

基本性质类似于贯通弹，但攻击力并没有那么高，却有极为强烈的龙属性，对飞龙战时会有奇效。连射性能差，装弹只有一发，但却可用20发。

请将之理解为单手剑的强化版，作为本作新加入的武器，其实验色彩非常浓厚。是唯一不能直接生产的武器，需要从单手剑的アサシンカリンガ及ボーンネイル路线派生而来。不仅武器种类少，威力低，属性也不尽人意，仅有水火两种附加属性，很难说对种种场面都能应付自如。3连斩基本属性和单手剑无甚区别，拔刀斩和下斩一样，都是小前冲后从下段攻击，威力大但打点低。回旋斩性能比较好，HIT数多且对空性能明显，是打击较高部位的选择。

招式	命令	威力
通常攻击·3连斩	R3上X3	弱、中、强
下斩（拔刀斩）	R3下（移动中）	强
左回转攻击	R3左	中
右回转攻击	R3右	中
●鬼人化中		
3连斩	R3上X3	强、极强
左大回转攻击	R3左	中X6
右大回转攻击	R3右	中X6
极限乱舞	R3下	极强

CHECK!……鬼人化

相对于完全不能防御，双刀特加入了“鬼人化”这个要素。发动方式是按R1，发动后体力会不断消耗，体力耗完后则回复常态。发动中全体招式的攻击力都会上升，具体情况如下：

★体力随时间不断减少
★攻击力大幅上升，但回避不能
★可使用威力极强的乱舞攻击
★回转攻击HIT数升为6
★锋利度减少后乱舞的攻击次数也随之减少
★风压无效，同时获得一定的挡格能力



可见，如何利用鬼人化有力地组织攻击是用好双剑的关键。多次数的乱舞攻击和回转攻击是有效地给予敌人属性打击的手段，此外如果使用强走药等道具使体力在一定时间内不消耗的话，则可保持长时间的鬼人化。这当然是发起强力攻击的好方法，但同时，不能回避也是个大问题，如何取舍，就看您的技术和喜好了。



防具技能系统

前作中就已经有了这个系统，装备某些特定的防具后就会拥有一定的技能。本作中这个系统得到了强化，装备技能更加自由。本作中每件防具都有一定的属性数值，当全身装备的属性数值累计到一定程度时，就会发动技能。因这个设定的存在，玩家可以更加自由地随意组合出自己需要的特技。顺带一说，有些防具有“胴系统倍加”的能力，此能力是使身体防具的全部数值X2（负数也会乘2），如果装备2个有此能力的防具，则身体部位的数值X3。能力的发动共有25、15、10、−10、−15、−25六个级别，要注意的是负数能力也会发动，会对作战有很大的副作用，组合时务必注意。

数值名	−25	−15	−10	+10	+15	+25
回复		体力回复アイテム弱化			体力回复アイテム强化	
回复速度		ダメージ回复速度−1		ダメージ回复速度+1	ダメージ回复速度+2	ダメージ回复速度+3
体力	体力−30	体力−20	体力−10	体力+10	体力+20	体力+30
攻击				攻击力UP【小】	攻击力UP【中】	攻击力UP【大】
防御	防御−20	防御−15	防御−10	防御+10	防御+15	防御+20
ガード性能	ガード性能−2		ガード性能−1	ガード性能+1	ガード性能+2	
ガード强化					ガード强化	
火耐性	火耐性−10	火耐性−5	火耐性−3	火耐性+3	火耐性+5	火耐性+10
水耐性	水耐性−10	水耐性−5	水耐性−3	水耐性+3	水耐性+5	水耐性+10
雷耐性	雷耐性−10	雷耐性−5	雷耐性−3	雷耐性+3	雷耐性+5	雷耐性+10
龙耐性	龙耐性−10	龙耐性−5	龙耐性−3	龙耐性+3	龙耐性+5	龙耐性+10
全耐性UP	各耐性−10	各耐性−5	各耐性−3	各耐性+3	各耐性+5	各耐性+10
毒	毒倍加【×4】	毒倍加【×3】	毒倍加【×2】	毒半减	毒无效	
麻痹		麻痹倍加		麻痹半减	麻痹无效	
睡眠		睡眠倍加		睡眠半减	睡眠无效	
气绝		气绝倍加		气绝确率半减	气绝无效	
风压				风压【小】无效	风压【大】无效	
耐暑	暑さ倍加【×2】		暑さ倍加【×1.5】	暑さ半减	暑さ无效	
耐寒	寒さ倍加【×2】		寒さ倍加【×1.5】	寒さ半减	寒さ无效	

技能名	-25	-15	-10	+10	+15	+25
はらへり	はらへり倍加×2		はらへり倍加×1.5	はらへり半减	はらへり无效	
气配	挑发			隠密		
采取	采取-2		采取-1	采取+1	采取+2	
千里眼				探知	自动マーキング	
广域回复				药草效果广域化	回复药效果广域化	
广域解毒				解毒药效果广域化		
种广域化				怪力·忍耐の种广域化		
地图	地图无效			地图常备		
通常弹追加				通常弹LV1追加	通常弹全LV追加	
通常弹强化				通常弹攻击力UP		
贯通弹追加				贯通弹LV1追加	贯通弹LV1&2追加	贯通弹全レベル追加
贯通弹强化				贯通弹攻击力UP		
散弹追加				散弹LV1追加	散弹LV1&2追加	散弹全LV追加
散弹强化				散弹攻击力UP		
榴弹追加				彻甲榴弹LV1追加	彻甲榴弹LV1&2追加	彻甲榴弹全レベル追加
扩散弹追加				扩散弹LV1追加	扩散弹LV1&2追加	扩散弹全レベル追加
钓り				钓り名人		
运搬				运搬の达人		
盗み无效				盗み无效		
自动防御				オートガード		
运气	灾难		不运	幸运	激运	
食いしん坊				まんぷく+1	まんぷく+2	拾い食い
装填	装填速度-3	装填速度-2	装填速度-1	装填速度+1	装填速度+2	装填速度+3
投掷				投掷技术UP		
加护	恶灵の加护			精灵の加护		
炼金术				炼金术		
调合成功率	调合成功率-15%	调合成功率-10%	调合成功率-5%	调合成功率+5%	调合成功率+10%	调合成功率+20%
笛				笛吹き名人		
听觉保护				耳栓	高级耳栓	
爆弹强化				ボマー		
斩れ味	なまくら			业物		
研ぎ师	砥石性能半减			砥石使用高速化		
特殊攻击				状态异常攻击强化		
弹调和				最大弹数生产		
剑术				心眼		
匠	斩れ味レベル-1			斩れ味レベル+1		
气まぐれ	恶魔の气まぐれ		恶灵の气まぐれ	精灵の气まぐれ	神の气まぐれ	
连射				连射		
反动				反动轻减+1	反动轻减+2	
高速收集				高速剥ぎ取り&采取		

★部分技能详细作用解说

技能	效果
ダメージ回复速度+1/+2/+3	受攻击后红色部分恢复速度加快
ガード性能+1/+2	防御后硬直减少
风压（小）无效	イャンクック、ゲリョス、フルフル、バサルモス产生 的风压无效
挑发	极易被飞龙发现
隠密	不易被飞龙发现
自动マーキング	任务中自动发现飞龙的位置
运搬の达人	搬运东西时的速度提升，掉落物品的几率降低
盗み无效	不会被黑猫等偷走身上的道具
幸运/激运	任务报酬数增加
炼金术	可进行调合表NO.90之后的调合
高级耳栓	飞龙的咆哮完全无效
ボマー	炸弹威力大幅提升
心眼	近身攻击能力提升
斩れ味レベル+1	锋利度增加89
高速剥ぎ取り&采取	剥取及采集能力提升
最大弹数生产	调合子弹时总能生产最大数量的子弹
灾难	诸事不顺，处处碰壁，一定要避免出现的技能



最后给初次接触游戏的朋友讲解一下任务中具体的画面情报作用，方便大家攻略。

1.任务的限制时间；2.角色的HP，初期值为100，可通过装备和道具提升；3.角色的体力，初期值100，可以靠吃肉来增加；4.武器的锋利度，除弓弩外每种武器都有锋利度的设定，这里会用颜色来表示，蓝色时武器攻击力为原来的1.25倍，绿色时为1.125倍，黄色时为1倍，橘黄色时为0.75倍，红色时则为0.5倍，一旦刀的图标上有了锯齿，则表示锋利度已降低，要及时用砥石等道具回复；5.玩家的名字及使用的武器；6.状态图标，此图标表示您已经被飞龙发现；7.游戏中的主要敌人，大型怪兽；8.玩家的角色，装备的武器和防具会在画面上表示出来；9.现在使用的道具，按□键即可使用，按住L2后按○及□可调整所使用的道具；10.地图，如果没有地图的话只能显示玩家所在地区周围的情况。



全道具调合表

游戏中会得到很多道具或是素材，除了用这些东西打造装备之外，调合出一些比较稀有的道具也是个不错的选择。尤其是在用枪的时候很多子弹都是买不到的，只有自己动手才能制造出来。下面是游戏中全部可以调合的道具组合，按游戏中调合记录的序号排列，序号89后的调合则需要"炼金术"技能才能调和成功。游戏中随着完成任务的增加，可以在村里的行商人处购买调合之书来提高调合成功率，书共有5本，只有从1到5按顺序都带在身上成功率才能提高，这点要注意，比如只带着书2或书3都是没用的，必须带着书1、2、3才能提高成功率。像陷阱（落とし穴）和大炸弹及G系列炸弹等重要道具将在对飞龙战中起到绝大的作用，一定要保持原料素材的充足。

アイテム名	素材1	素材2	确率	个数
1回复药	药草	アオキノコ	95	1
2回复药グレート	回复药	ハチミツ	90	1
3荣养剂	アオキノコ	不死虫	90	1
4荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75	1
5解毒药	げどく草	アオキノコ	95	1
6汉方药	サボテンの花	にが虫	90	1
7秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65	1
8いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
9增强剂	ハチミツ	にが虫	75	1
10活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75	1
11强走药	增强剂	生烧け肉	75	1
12强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65	1
13鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
14鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	65	1
15怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
16硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
17硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55	1
18忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
19ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90	1
20クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90	1
21特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ	75	1
22毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
23シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
24眠り生肉	生肉	ネムリ草	90	1
25素材玉	ネンチャク草	石ころ	95	1
26けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
27毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
28闪光玉	素材玉	光虫	75	1
29こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75	1
30ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95	1
31爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
32小タル爆弹	小タル	火药草	90	1
33小タル爆弹G	モンスターの浓汁	小タル爆弹	90	1
34大タル爆弹	爆药	大タル	75	1
35大タル爆弹G	モンスターの浓汁	大タル爆弹	75	1
36音爆弹	爆药	鸣き袋	75	1
37ネット	クモの巢	ツタの叶	90	1
38落とし穴	ネット	トラップツール	85	1
39マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95	1
40アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95	1
41黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90	1
42ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95	1
43ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75	1
44ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95	1
45ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95	1
46虫あみ	ネット	龙骨【小】	75	1
47虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95	1
48抗菌石	大地の结晶	にが虫	75	1
49生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
50生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
51回复笛	生命の粉尘	角笛	65	1
52解毒笛	角笛	抗菌石	65	1
53鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1
54硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1
55毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	65	1
56眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	65	1
57麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	65	1
58力の爪	力の护符	岩山龙の爪		
59守の爪	守の护符	岩山龙の爪		
60LV2通常弹	カラの实	ハリの实	95	2~4
61LV3通常弹	カラの实	はじけイワシ	95	2~4
62LV1贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90	1~3
63LV2贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75	1~3
64LV3贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75	1~2
65LV1散弹	カラの实	はじけクルミ	90	1~3
66LV2散弹	カラの实	龙の牙	75	1~3
67LV3散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75	1~3
68LV1彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90	1
69LV2彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90	1
70LV3彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ	95	1
71LV1扩散弹	カラの实	カクサンの实	90	1
72LV2扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75	1
73LV3扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	95	1
74火炎弹	カラの实	火药草	90	1
75水冷弹	カラの实	キレアジ	75	1~3
76电击弹	カラの实	光虫	75	2~4
77灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75	1
78LV1回复弹	カラの实	药草	90	1
79LV2回复弹	回复药	カラの实	90	1
80LV1毒弹	カラの实	毒テングダケ	90	1
81LV2毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75	1
82LV1麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90	1
83LV2麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90	1
84LV1睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90	1
85LV2睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75	1
86ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90	1
87鬼人弹	カラの实	怪力の种	75	1
88硬化弹	カラの实	忍耐の种	75	1
89ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90	1
90药草	ネンチャク草	虫の死骸	95	1
91火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90	1
92アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	95	1
93生肉	コゲ肉	モンスターのフン	95	1
94大タル	ツタの叶	龙骨【中】	65	1
95小タル	ネンチャク草	龙骨【小】	75	1
96砥石	圆盘石	龙骨【小】	90	1
97カラの实	カラの实	铁矿石	75	5
98ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75	5
99サシミウオ	げどく草	眠鱼		
100生烧け肉	雷光虫	ランポスの皮	90	1
101鸣き袋	钓りカエル	角笛	75	1
102モンスター体液	冰结晶	睡眠袋	55	1
103千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75	1
104狂走エキス	龙杀しの实	鱼龙のキモ	65	1
105怪力の种	カクサンの实	怪鸟の鳞	65	1
106忍耐の种	ハリの实	ドスランポスの爪	65	1
107はじけイワシ	トウガラシ	サシミウオ	75	1
108モンスター浓汁	モンスターの体液	にが虫	55	1



BANDAI在PS2上开发的龙珠Z系列，就如同当年的漫画原作一样，在全球引发了新一轮的龙珠热。这次的Z3制作水准相当之高，除了非常丰富的剧情模式之外、众多新增的格斗技巧以及超华丽的必杀技特写将原作的精髓充分展现出来，龙珠迷们绝对不可错过！由于本期篇幅有限，只能先行奉上相关操作解说并以悟空篇的攻略为例介绍DU模式的打法，有关本作的详细研究将在下期完全奉上！！ □文责/北斗

PS2	本刊译名：龙珠Z3			
动作格斗	BANDAI	2005.2.10	7140日元	110KB
	DVD-ROM	日版	1～2人	全年龄

操作与技巧解说

操作	名称	说明
十字键	移动	只有左右键有用，上下两个方向键没移动功能
□键	拳	以下简称P，连按可形成连续技
△键	脚	以下简称K，连按可形成连续技
○键	能量弹	以下简称E，连按可形成连续技，最多连发5发
×键	防御	以下简称G，防御敌人的攻击，会损少量血
→→	前冲	长按可以长距离快速冲刺
←←	后退	长按可以长距离快速后退
→+K或→+E	必杀技	消耗1条气槽
按住G再按→	集气	集气时会有短暂硬直，应离对手较远再使用
↑+G	内线移动	向内线移动，可躲开敌人直线攻击
↓+G	外线移动	向外线移动，可躲开敌人直线攻击
对手发能量弹时→+G	反弹	可将对手的能量弹打回
倒下前按G	受身	被敌人击中后在自己倒地之前按G，即可发动
→→+P	冲拳	可将敌人击飞
→→+K	飞踢	可将敌人击飞
→→+E	冲刺能量弹	可将敌人击飞
对手防御时P+G	防御崩坏	快捷键为L1（下同），可击破对手防御
近身时P+G	投掷攻击	需要有相关スキル
←→+P+K	冲撞	可将敌人撞飞
对手防御时→+P+K	CHARGE攻击	无视对手防御进行攻击
对手P+K时P+K	乱打	快捷键为R2（下同），与原作相同，双方展开高速对打，快速摇动两个摇杆，快者获胜
敌人攻击瞬间按G	回避	与原作相同，下半身不动，上半身快速做回避动作，不会损血
敌人攻击瞬间→→+G	瞬移	消耗1条气槽，瞬移到对手背后，形成攻击姿势；不过需要注意敌人同样也能使用这招，对手发动瞬移后己方也可发动瞬移
瞬移后按G	瞬移攻击	消耗3条气槽，瞬移后紧接着用脚将对手踢飞，威力不是很大，但在心理战中极为有效
击飞对手时按E	追加攻击	消耗1条气槽，最多可连续攻击3次
对手发动能量弹类必杀时→+E	能量弹BUST	俗称的"对波"，←+E也可，发动时迅速摇动两个摇杆，摇得快的获胜
P+K+E+G	ハイパーモード	快捷键为L2，进入ハイパーモード后再按L2可发动人物特有究极技，该状态下气槽会不断消耗，耗光后会暂时行动不能，需在耗光刹那快速摇左摇杆进行回气。注意：能量弹类究级技发动时需要根据下方的能量槽连按3次，3次效果叠加，多于对方则完全发动，否则会被对方防住，威力减半
ハイパーモード+击飞攻击	ドラゴンラッシュ(DRAGON RUSH)	发动后双方进行按键"猜拳"，对方按键与己方不同则可追加，最多3次；根据成功次数威力也相应不同，第一次就被对方猜中的话反而会给对手击中
P+K+G	变身	快捷键为R1，气槽数满足条件后即可发动，不同的变身所需发动条件不一样，比如超级赛亚人1、2、3、4所需气槽分别为4、5、6、7条，变身后各项能力均大幅上升

游戏模式介绍

●ドラゴンユニバース：DRAGON UNIVERSE，相当于剧情模式。玩家可以从众多角色中任意选择一名展开其独有的冒险。冒险过程中以击败一系列BOSS为主干条件，同时可在地图上收集到各种胶囊、卡片和其他道具；集齐7颗龙珠的话就可以在冒险的最后召唤神龙实现愿望，具体情况后面会进行详细阐述。

●对战：这个模式下相当于纯粹的格斗游戏，可与朋友对战，也可与电脑对战。

●天下一武道会：龙珠中最著名的比武大会了。分为初级、中级和上级三个级别，分别需要进行3回目、4回目和5回目的战斗才能获得优胜，打入最后一轮就能拿到奖金，不过亚军奖金只有冠军的一半，而且也无法获得优胜称号。最出只有初级可供选择，中级、上级、沙鲁游戏及全球锦标赛需要特殊条件才能获得。

●练习：里面分为"练习"和"训练"两个部分，训练模式是教玩家游戏中的各种格斗技巧，每完成一项即可获得一张卡片，建议初上手的玩家来次多熟悉熟悉；练习模式就是让玩家将训练成果进行融会贯通的演练场。



●スキル编集：可在此整理和查看获得的各种スキル，也可以在商店中购买スキル，除了极少部分会相当昂贵之外，大部分价格都还比较公道。

●オプション：游戏设置，可在此调节手柄按键、声音与画面等的效果。

ドラゴンユニバース(孙悟空)

□スキル说明：红色的为能力系スキル，绿色的为装备系スキル，黄色的为道具系スキル，灰色的为SYSTEM系スキル。在DU模式下可以装备前3类スキル。每个角色最多有6个空栏可供同时装备スキル，不同スキル需要的空栏数量也不同，从1－6个不等。

□角色升级与强化：角色可通过打败BOSS以及在バトルポイント中获得经验值进行升级，每升一级可获得1点Z技能点，利用技能点可对角色进行强化。每名角色都有体、气、攻、防、技、能、魂7种数值可以提升，分别代表角色的体力值、气槽、攻击力、防御力、道具获取能力、技巧强度与气力消耗速度，每项都可进行最多20点的强化——换句话说，要想全部升满的话需要升到140级……所以强化时要有侧重点，北斗个人偏好强化攻击力，所以自己前20点全部用来把攻击力提到顶级了。另外，每次升级后的密码是用来参加官方网站举办的武道会之用，对中国玩家而言……（残念）



□龙珠收集与召唤神龙许愿：在DU模式中是可以收集龙珠的，每个地图中都有一定数量的龙珠分布，在该角色通关前集齐7颗龙珠即可在通关时召唤出神龙许愿，一共有3个愿望进行选择，分别是所选角色限界突破（装备需6个空栏，得到该角色全部能力），所选…

色DA实现（所谓DA，即指ドラゴナリーナ，将孙悟空、孙悟饭（幼年/少年/青年）、贝吉塔、[illegible]系中可以达成的DU模式打穿即可直接选择BOSS进行对战，无需再次进行冒险）以及所选角色的专有道具。注意：前两者只能选择一次，之后再通关无论多少次都只能选择最后一项了。

□バトルポイン：地图上会有专门的バトルポイン（也即BATTLEPOINT点）供玩家提升经验值，每打败一个BOSS后バトルポイン的出现地点就有可能发生变化，与之战斗的对手和数量也会发生变化，一般情况下，复数出现的对手只有栽培人这种垃圾货色。打栽培人用远了用冲击波即可轻松搞定，其究级技为自爆，10秒时限，到时自动爆炸，但如果近身的话就会给其附上马上自爆；攻击力虽强，但一般都能抗住，不过需要注意，**乐平如果被其自爆成功的话即使还有满血也会一击毙命，切记！！**由于后来升级所需经验值很高，建议直接利用事件点进行等级提升，不用专门去バトルポイン打怪升级那么麻烦。

□**道具获取**：在DU模式下除了打败BOSS以及引发原作再现可获得道具之外，也可拾到或是获取各种道具，有的道具是固定分布在地图上的，有的道具则是与剧情相关。举例而言，在打某个BOSS之前，与之相关的剧情道具如果没去拿，那么在打败这个BOSS之后，这类道具就无法再拿到手；而固定道具，只要还在这张地图上，什么时候去拿都行。此外，有的道具是需要二周目以及引发隐藏剧情时才能获得，想集齐全部道具的玩家请留意这两点。

□**原作再现**：在DU模式下对BOSS战时如果在战斗中满足一定的条件即可引发"原作再现"系统。也就是使用漫画原作中的相关技巧，比如选孙悟空对贝吉塔战使用元气弹、对沙鲁战使用瞬间移动冲击波、对胖布欧战变身成超级赛亚人3等。成功引发原作再现的话就有可能获得特殊奖励，某些隐藏剧情与人物也是要通过引发原作再现才能获得的。

※下面攻略中地图上的坐标地点以左上角为原点（1,1）

赛亚人入侵篇



地图固定道具

1	龙珠x2
2	会员カード（ゴールドカード）
3	8,000ゼニー
4	潜在能力
5	5,000ゼニー
6	丈夫な布の道着（不思议な布の道着）
7	龙珠雷达
8	下级赛亚人の防具
9	5,000ゼニー

★对拉迪兹（ラディッツ）战

剧情道具

悟空一家の家	悟饭を连れて行ける（？）
神样の神殿	レベルアップ
西の都	不思议な布の道着
北の都	仙豆のねっこ
サイヤ人の宇宙船	バーダック（2周目）
天下一武道会	天津饭との对决，胜利后获得ごく普通の道着

バトルポイント

场所	（3,2）の右下
对手	栽培人×2

BOSS战CHECK

●**原作再现**：对拉迪兹战时使用冲击波

●**特殊奖励**：ボイスデータ（原作再现） No.00

●**要点**：第一场BOSS战，没什么难度，轻松即可获胜。基本攻击方法可使用PPPE连续攻击，这种连续技在初级阶段比较实用，用来攒气也很快捷，建议熟练掌握；气槽比较充足的话就抓机会使用冲击波攻击对方（→→E）即可完成原作再现，这一招的威力随距离的增加而减少，但距离过近发动的话很容易被对方打掉，可考虑采用内/外线移动在躲开敌人攻击的刹那发动，效果显著；另外，击飞攻击效果也不错。

★对那巴（ナッパ）战

剧情道具

神样の神殿	携带型シールド（试作品）、ゲロ式バリアシステム、界王神水のいずれか
悟空一家の家	携带型シールド（改良型）、ゲロ式防御フィールド、界王水のいずれか
カメハウス	超圣水の小瓶、サタンドリンクDXのいずれか
平原	界王拳

バトルポイント

场所	（3,3）の右下
对手	栽培人×3

BOSS战CHECK

●**原作再现**：战斗中使用界王拳

●**特殊奖励**：无

●**要点**：比拉迪兹要难打，攻击力较强，建议使用内/外线移动迂回攻击。一开始就可以发动界王拳，之后攻击力提升，PPPE连续技仍为主要攻击手段；也可使用冲击波，气力不够的话攒气或是用普通攻击回气都可。

★对贝吉塔（ベジータ）战

剧情道具

（3,1）中央（平原）	元气弹

バトルポイント

场所	（2,2）の右下
对手	栽培人×1

BOSS战CHECK

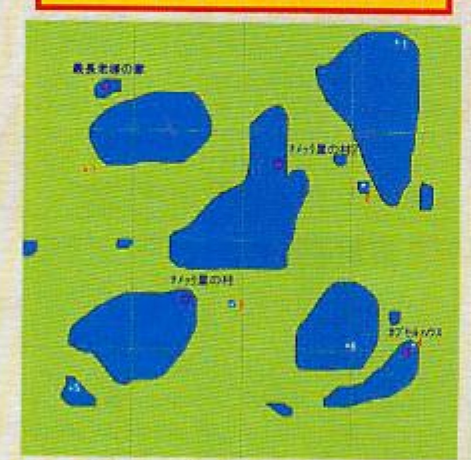
●**原作再现**：战斗中使用元气弹

●**特殊奖励**：无

●**要点**：较易，将气攒满后按L2键即可进入ハイパーモード，再按L2键击中对方即可发动元气弹。发动元气弹时下方会出现不断变化的能量槽，按键即可将其停下，停下时的长度即为该轮所获得的能量，连续3轮后将所得能量迭加，能量多者获胜；如果给贝吉塔防住的话威力会减半。气弹类究级技发动时的情况都是如此，以后不再赘述。需要注意贝吉塔的究级技威力较强，小心回避为上。战斗后卡片ベジータ入手。



那美克星篇



地图固定道具

1	龙珠x2
2	龙珠雷达
3	フリーザの宇宙船
4	100%フルパワー状态（第三形态）
5	最终形态
6	マーロンの祈りorデンデの祈り（フリーザ对战后，根据通关次数不同有所区别）

★对利库姆（リクーム）战

剧情道具

ナメック星の村	界王样の祈り
カプセルハウス	龟の甲罗

バトルポイント

场所	（1,2）の右上
对手	栽培人×3

BOSS战CHECK

●**原作再现**：30秒内获胜

●**特殊奖励**：无

●**要点**：除了滚动攻击有一定威胁之外，利库姆基本上可以说是一个面瓜，关键是要尽快解决对手，不过说实话一周目要达成此条件的话还是很有难度的。战斗后获得ナメック星与リクーム两张卡片。



★对基纽（ギニュー）战

剧情道具

ナメック星の村2	等级提升
最长老样の家	等级提升

バトルポイント

场所	(1,2)の右上
对手	栽培人×3

BOSS战CHECK

●原作再现：发动界王拳

●特殊奖励：无

●要点：本身实力一般般，在原作中若不是因为会交换身体就只能算是跑龙套的角色了。先用界王拳提升攻击力，再用冲击波即可轻松搞定。战斗后获得卡片ギニュー。

★对弗利萨（フリ－ザ）战

バトルポイント

场所	(1,2)の右上
对手	栽培人×3

BOSS战CHECK

●原作再现：以冲击波解决战斗

●特殊奖励：无

●要点：稍微有点BOSS样了，一开始气力槽就比较高，还能多次进行变身。注意回避其攻击，基本攻击方式还是采用界王拳+冲击波的套路，最后记得用冲击波将其干掉才能达成原作再现。

★对弗利萨2（フリ－ザ2）战

剧情道具

红点处	スーパーサイヤ人

バトルポイント

场所	(1,2)の右上
对手	栽培人×2

BOSS战CHECK

●原作再现：装备スーパーサイヤ人的技能

●特殊奖励：ボイスデータ（原作再现） No.05



●要点：一开始由于小林被杀死使得孙悟空暴怒变身成为超级赛亚人。虽然100%能量形态的弗利萨不弱，不过变身后的孙悟空攻防大增，想要打败对方并不困难。此外，超级赛亚人状态下的究级技是龙拳而不是元气弹这点需要注意，使用方法和元气弹类似。战斗后获得卡片フリーザ。

沙鲁的游戏篇



地图固定道具

1	龙珠
2	カツ丼、天丼、すごく冷えたジュース（いずれか）
3	8,000ゼニー
4	ウイルス性の心脏病
5	2,000ゼニー
6	超龙击拳

★对金属酷罗（メタルクウラ）战

BOSS战CHECK

●原作再现：不明

●特殊奖励：不明

●要点：在地图左边损坏了的时间机器旁边发生战斗。不过对金属酷罗的战斗应该是2周目时在那美克星上发生，它在此的出现似乎毫无意义，疑为游戏中的BUG？其实力一般，轻松即可获胜。

★对沙鲁（セル）战

剧情道具

神様の神殿	等级提升
神様の神殿（第2次进去）	不思議な布の道着
マップA点	瞬间移动かめはめ波
西の都	龙珠雷达

バトルポイント

场所	(3,3)の中央
对手	栽培人×3

BOSS战CHECK

●原作再现：在战斗中发动瞬间移动冲击波

●特殊奖励：无

●要点：本篇比较短暂，正儿八经的BOSS其实就只有沙鲁一个。其本身实力不弱，不过战斗方式比较"温柔"，稍加注意即可轻松打倒。战前应先获得瞬间移动冲击波并装备上在战斗中使用，气槽够后连按两次L2并击中对手发动该项究级技即可完成原作再现。战斗后卡片セルリング入手。

魔人布欧篇



地图固定道具

1	龙珠×2
2	10,000ゼニー
3	かめはめ波
4	イタチの最后っ屁、本气！（いずれか）
5	5,000ゼニー

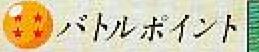
地图固定道具

6	超龙击拳、デスビーム（いずれか）
7	ドラゴンレーダー
8	サイヤ人の心意气、メディカルマシーン（いずれか）

★对贝吉塔（ベジ－タ）战

剧情道具

开始时	スーパーサイヤ人2
北の都	魔兽ヤコン
悟空一家の家	冷えたジュース、某子丼いずれか
森林	天使の轮



バトルポイント

场所	(3,2)の中央
对手	金属酷拉

BOSS战CHECK

●原作再现：战斗中超级赛亚人2发动

●特殊奖励：无



●要点：本篇一开始就会获得超级赛亚人2，提前将其装备上。对付魔化后的贝吉塔不变身成SS2形态的话会打得比较麻烦些，PPPE连续技对其仍然比较好使。其攻击方式比较强悍，进入ハイパーモード后更加麻烦，打的时候需要多留点神，总体而言难度一般。

★对魔人布欧（ブウ）（善）战

剧情道具

红点处（也即神様の神殿）	スーパーサイヤ人3

バトルポイント

场所	(1,1)の中央
对手	金属酷拉

BOSS战CHECK

●原作再现：战斗中超级赛亚人3发动

●特殊奖励：ボイスデータ（原作再现） No.13



●要点：为了给悟天和特兰克斯的合体修炼赢得时间，悟空只好以牺牲在阳间的停留时间为代价变身成超级赛亚人3拖延胖布欧。胖布欧并不难打，不过其连续攻击能力较强，经常会在通常攻击后追加必杀技，撞击速度也快。建议先攒气变身成超级赛亚人3，再利用PPPE连击+冲击波形成DRAGON RUSH，这招对其比较好使。战斗后获得卡片魔人ブウ战(善)。

★对魔人布欧（ブウ）（恶）战

剧情道具

红点处（第2次）	先去左下红点处发生悟饭被吸收事件，再去右上的红点可获得ポタラ（ベジット）

バトルポイント

场所	(2,4)の中央
对手	金属酷拉

BOSS战CHECK

●原作再现：战斗中スピリッツソード发动



●特殊奖励：无

●要点：连续战斗的第1场，悟空和贝吉塔利用界王神给的耳环成功合体，实力大增，对付布欧并不困难。先按L2进入ハイパーモード，再按L2即可发动究级技スピリッツソード——就是原著中利用从手指发出的气剑将布欧挑起来耍着玩儿那招。此招不够华丽，个人认为DRAGON RUSH反而更为实用。

★对魔人布欧（ブウ）(恶)战2

BOSS战CHECK

●原作再现：超级赛亚人2发动

●特殊奖励：无

●要点：连续战斗的第2场，由于用计进入布欧身体后两人将合体戒指捏碎了，得由孙悟空独自一人应付这场战斗。需要注意角色的体力会随时间的流逝逐渐减少，所以必须在体力耗尽之前将布欧解决掉。本战难度不低，建议优先采用威力强劲的招数，比如元气弹和DRAGON RUSH。战斗后卡片吸收入手。

★对魔人布欧（ブウ）(纯粹)战

バトルポイント

场所	不明
对手	不明

BOSS战CHECK

●原作再现：战斗中超级元气弹发动

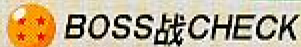
●特殊奖励：ボイスデータ（原作再现） No.16



●要点：又是有点难度的一战，建议尽快进入ハイパーモード发动超级元气弹或是DRAGON RUSH。超级元气弹的发动条件为同时装备界王拳和超级赛亚人，而且在战斗中先发动界王拳，不要变身成超级赛亚人，这样发动的究级技才会是超级元气弹而不是龙拳。**本战一定要用超级元气弹解决掉布欧**，因为这关系到欧布的登场，失败的话就重来吧。战斗后卡片魔人布欧（纯粹）入手。

★对欧布（ウーブ）战

剧情道具



(5,4) 的中央	スーパーサイヤ人4

バトルポイント

场所	(2，2) の中央
对手	不明

BOSS战CHECK

●原作再现：60秒后解决战斗

●特殊奖励：无



●要点：此战比较简单，不过为了配合原作再现条件，还是不要过早解决对手。一开始就先用拳脚什么的意思意思，等时间过了再将其打败。战斗后卡片ウーブ入手。

弗利萨之兄篇

★对酷拉(クウラ)战(2周目限定)

バトルポイント



场所	(1，2) の右上
对手	栽培人×2

BOSS战CHECK

●原作再现：40秒以内获胜

●特殊奖励：无

●要点：本篇为隐藏剧情，触发条件为孙悟空DU1周目通关；2周目在那美克星第一次打败弗利萨之后会在地图上出现两个红点，去上面的红点处即可进入本篇隐藏剧情。BOSS战没什么好说的，对通关1遍的玩家而言，这家伙连练手的资格都没有(在剧场版动画中也就是一色厉内荏的主儿)。战斗后卡片クウラ入手。

★对金属酷拉(メタルクウラ)战(2周目限定)

バトルポイント

场所	(1，2) の右上
对手	栽培人×2

BOSS战CHECK

●原作再现：战斗中超级元气弹发动

●特殊奖励：无

●要点：打败酷拉之后在附近就会再次找到它，战斗中体力会慢慢减少。好在这位仁兄和其弟弗利萨一样都属于身体越改造越拉扱那种类型，轻松搞定，本篇隐藏剧情完成。

传说中的赛亚人篇



地图固定道具

2	气のコントロール、最遥者のゆとりなど
3	携带型シールド（改良型）
4	デスウェーブなど
5	ミラクル全开パワー、カカロットへの憎しみ など
6	Dr. ゲロの研究[エネルギー吸收式]
7	10,000ゼニー（3周目）

★对拉迪兹（ラディッツ）战

バトルポイント

场所	(3，2) の右上
对手	金属酷拉

BOSS战CHECK

●原作再现：战斗中超级元气弹发动



●特殊奖励：无

●要点：本篇为隐藏剧情，需要孙悟空DU模式通关1次。与布欧（恶）交手前先去左方红点处与界王神交谈，2连战后就可引发本次战斗。布罗利不愧是传说中的赛亚人，无论是从个头还是实力上来看都相当强劲，此战难度较高。请灵活运用各种战斗技巧，建议多使用DRAGON RUSH，一番苦战之后卡片ブロリー入手。

★对悟天克斯（ゴテンクス）战

剧情道具

A点	スーパーサイヤ人4
红点处	フュージョン＜ベジータ＞

バトルポイント

场所	(1，2) の中央
对手	短笛

BOSS战CHECK

●原作再现：残余体力2500点以上获胜

●特殊奖励：无

●要点：悟天克斯的实力超强，不论是究级技还是DRAGON RUSH，一旦被其击中就是当场秒杀的份。



好在比武地点是天下第一比武大会会场，只需将对手击出场外即可获胜，所以……想要硬碰硬的玩家建议与其拉远了距离拿冲击波砸他，一般都会进入对波状态，狂摇摇杆吧。

超一星龙篇

★对超一星龙战

剧情道具

西の都	パラガスのいましめ
红点处	フュージョン＜超スーパーサイヤ人4ゴジータ＞

バトルポイント

场所	(4，4) の左上
对手	欧布

BOSS战CHECK

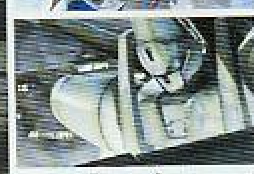
●原作再现：100倍ビッグバンかめはめ波

●特殊奖励：ボイスデータ（原作再现） No.18

●要点：本篇为隐藏剧情，需要悟空DU模式通关1次，完成布罗利篇的剧情，以及集齐7颗龙珠。看过剧场版动画的人都知道这位老大强得有多离谱，最后只有超级赛亚人4且还是孙悟空贝吉塔合体的状况下才将其解决掉。好在这次正好就是这一状态，虽然合体有时间限制，但如果之前已经把角色的攻击力加到满点并成功发动究级技的话——一击必杀！最后再罗嗦一句，这位老大真的很强，如果不是SS4的悟吉塔，换了别的任何人，被秒杀的人都只会是自己……











这次的A.C.E游戏素质相当不错，操作感与系统设定都比较出色，而且隐藏要素也十分丰富，在通关后会追加新的游戏模式，达成特定条件还可以获得众多超强力的隐藏机体，オージ、ザカール以及キュベレイ等机体都有着难以比拟的强悍，下面我们就来看一下通关后的隐藏要素与机体的获得条件吧！

□文/黑天使 责编/龙马

PS2	本刊译名：异世纪传说			
动作游戏	BANPRESTO	2005.1.27	7140日元	95KB
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

通关后追加

通关后追加FREE MISSIONS模式，可以选择游戏中的全部任务，还增加了BOSS战的EX任务1和2，同时也可以在这里看到全部关卡的シークレット条件，努力达成这些シークレット条件可以获得强力的隐藏机体。通关后保留已经获得的机体，机体改造也会继承。武器方面是可以一个项目同时强化3次的，建议把最实用的武器强化到最强。



机体获得方法

剧情模式可购入机体

机体名称	获得条件
量产型ダシュペンストMkII	任务1获得
量产クラウドブレイカー	任务2后自动入手
百式	任务3后自动入手
エルガイム；ダンバイン；ドラグナー1型；ヒメブレン；ガンダムデスサイズ	任务3后购买
Zガンダム；ドラグナー2型；レイズナー；ガンダムヘビーアームズ；エステバリスカスタム	任务6后购买
ウイングガンダム；ヌーベルディザード；ガンダムサンドロック；ドラグナー3型	任务10后购买
ビルバイン；ネリーブレン；シェンロンガンダム	任务14后购买
νガンダム；ブラックサレナ；エルガイムMk2	任务21后购买

过关后的隐藏机体

隐藏机体	获得条件
ユウブレン	游戏完成
キュベレイ	游戏完成
ザカール	EX任务1，地上完成
サザビー	EX任务2，宇宙完成
アルストロメリア	5个任务达成シークレット条件
アシュラテンプル	15个任务达成シークレット条件
バウンド・ドック	25个任务达成シークレット条件
ズワース	30个任务达成シークレット条件
バロンズゥ	35个任务达成シークレット条件
オージ	40个任务达成シークレット条件
ギルガザムネ	任务100%完成，シークレット条件100%完成
アモンデュール・スタック	ACE点数超过40万
ガンダムエピオン	任意机体获得29关ACE RANK 评价
迷彩ビルバイン	5台机体完成同一任务
トールギス	25台机体完成同一任务

全关卡シークレット条件

关卡名称	シークレット条件与攻略要点
01.实战演习	1分钟以内演习机全部击破。
	本关敌人极弱，开动推进器接近攻击即可。
02.UCE基地防卫	デスカスタム击破
	デスカスタム一开始就会在战斗区域外飞行，在雷达上表示为黄色亮点，小心不要太快干掉杂兵，尽快击坠。
03.机密物资夺还	取得オーガニック・プレート
	オーガニック・プレート在地图边缘的一个峡谷中，具体位置随机，最好步行寻找，找到后近距离按△锁定，再按□键获得。
04.友军机援护	连锁攻击60秒达成
	要想达成较高的连锁攻击时间，最好挑选拥有攻击力弱、连射性能强的武器的机体，例如选用Z高达或是W高达使用火神炮，或者选用有复数锁定武器的エルガイムMK2等。
05.机密物资回收	取得オーガニック・プレート
	与任务三类似，本关的オーガニック・プレート在开始不久后一个向右的分支路口中，较易取得。
06.E2强夺部队包围	击破侦查直升机
	击破捷克斯后出现，直升机位于高空位置，需要调整自机的高度。
07.阻止E2升空	击破侦查直升机
	直升机会在中途出现于地图边缘，向着雷达显示的黄色亮点前进即可发现，推荐使用可以复数锁定的エルガイムMK2。
08.保护穿梭机升空	防卫全部雷达设施
	本关无需保护穿梭机，应该以雷达为重点保护对象。当基加诺斯军出现后，会以较远处的雷达为攻击目标，要提前做好准备，不要离此雷达所在的小岛过远，推荐使用龙骑士2号机等远程武器机体。
09.ミラー卫星破坏	1分钟内破坏3台卫星及出现敌机
	本关最好选用拥有大威力或是复数锁定武器的机体，例如W高达或エルガイムMK2，在攻击卫星的同时击破敌机。
10.ナデシコB援护	连锁攻击时间120秒达成
	与任务4相同，选择连射性能好，装弹快的机体即可，选用大威力武器的机体エルガイムMK2等也可。
11.グラナダ夺还	1分钟以内救出穿梭机
	只要消灭初期敌人，穿梭机就会升空，只要动作够快就行。
12.基加诺斯帝国制压	经过一定时间后发生マスドライバー停止事件
	本关要注意不要把敌人全部击破，至少要留下一台来拖延时间，等マスドライバー发射4次后，会出现其资源用尽的提示，同时隐藏条件达成，此时就可全灭敌人过关了。
13.月面都市解放	市街损坏率3%以下
	本关敌人身上带有炸弹，一旦在市区击坠就会产生3%的损害。本关有一处类似于公园的场景比较空旷，可以把敌人引到这里来下手，但要小心不要让敌人的流弹击中建筑物，最好在高空诱敌。推荐使用长距离武器机体。



关卡名称	シークレット条件与攻略要点
14.矿山惑星潜入	パッシュ部队全部击破
	在全灭本关敌人，要与BOSS进行战斗之前，会在雷达上显示3支パッシュ部队，需要返回之前的区域才能击破它们，因此最好在前进时记住行进路线。
15.基加诺斯要塞袭击	经过一定时间后发生ギルガザムネ停止事件
	本关的要点在于只在提示ギルガザムネ要发射导弹时对其攻击（其发射准备姿态为双手举刀），平时躲避其攻击即可，顺便收拾一下杂兵，反复数次后，会提示ギルガザムネ的导弹用尽并停止攻击，此时将其击破即可。
16.敌游击部队击破	经过一定时间后发生敌人战舰停止事件
	本关要至少留下一名敌人，然后专心躲避撞来的战舰，经过一定时间后会提示敌人战舰停止，此时击破敌人过关。注意最好按△键取消对敌人的锁定，这样才比较好观察战舰。
17.战舰リーブラ阻止	破坏リーブラ的主炮
	首先要在时间限制内破坏4个引擎，当高达エピオン出现后，解除对其的锁定，飞到战舰下方，攻击黑色的主炮部分。注意战舰的主炮无法锁定，只要面对其不断开火即可。
18.敌袭击部队制压	2分钟以内クレーブス部队全灭
	本关对于操作要求比较高，敌人部队无法锁定，只能通过引爆机雷来将它们卷人，同时还要保持与机雷的距离，最好使用速度快、武器射程长的机体。
19.ジャブロー夺还	击破敌人司令的车辆
	开始后沿着公路前进，发现车辆后锁定会出现TARGET字样。
20.UCE议会防卫	议会本部损坏率20%
	很轻松的一关，尽快打倒来袭的敌人即可。
21.残党势力镇压	ドロ部队全部击破
	当火星后继者的魔神出现后，ドロ部队会出现在战斗区域上空，共有三台机体，使用W高达的光束来复可以轻松搞定。
22.海上要塞夺还	攻击连锁时间80秒达成
	初期的敌人多为圣战士系，回避率相当高，不用理会，利用后期出现的敌人来提升连锁时间，依然使用火神炮类的武器。
23.敌处点调查	取得オーガニック・プレート
	与之前的方法相同，オーガニック・プレート位于两艘废弃池轮的中间，仔细搜寻定能找到，机体推荐使用オージ或ザザビー。
24.友军援护	ウイル・ウィプス撤退
	战斗开始不久后，会有提示说ウィル・ウィプス进入战斗区域，由于这艘战舰会徘徊在作战区域边缘，因此最好选用W高达或重武装高达等远距离攻击机体。打掉70%左右装甲后，ウィル・ウィプス撤退。
25.ラビアンローズ防卫	击破リスニル
	当波塞达尔军十三人众之一的加布里驾驶アシュラテンプル出现后，不要着急将其击坠，等待大约1分钟后，リスニル就会出现在地图边缘，将其击破即可达成隐藏条件。
26.ピースミリオン援护	攻击连锁时间160秒达成
	要想达成160秒的连锁时间并不是很容易，但也并不算难，主要就是在第一时间搜索到敌人并对其进行连续性有效攻击，如果能将高达系的火神炮或是エステバリス的机关枪的武器性能改造满3条的话，几乎可以将弹药填充时间缩减到0，如此一来就能轻松达成很高的连锁时间了。
27.コロニー攻击阻止	击破グルーン
	打倒一定程度的敌人后，会发生UCE的通告事件，随后グルーン出现在穿梭机群侧的地图边缘，并会立即逃走，因此要选用高火力机体将其一击毙命，推荐使用W高达或高达エピオン。
28.友军舰援护	取得オーガニック・プレート
	有了之前的经验应该不难完成，オーガニック・プレート就位于海底中央位置附近一栋毁坏的建筑物的顶端。
29.サンクキングダム防卫	全部防卫部队生存
	关键在于一个“快”字，尽快击破敌人才能保证防卫部队的安全。由于敌人的ビルゴ一会在与我军距离800左右的地方展开护盾，势必影响我方战斗效率，因此推荐使用射程长、装弹快的エルガイムMK2，在1800的距离使用光束炮，1500时普通攻击，当敌人复数接近时还可以复数锁定将它们一网打尽，如此一来轻松搞定。

关卡名称	シークレット条件与攻略要点
30.UCE议会占据	支持率100%达成
	被直升机拍到战斗画面就会大幅降低支持率，最好的办法是选用重武装高达或是龙骑士2号机，躲在海底对敌人进行远程攻击，还可以锁定复数的敌人。
31.ジャブロー潜入	发现隐藏通路
	沿着最初的道路前进，发生过夏亚的事件后，降落到地面，观察狭长通路附近的岩石，会发现一块颜色与众不同的石头，将其打破后隐藏通路出现。
32.サート・スター防卫	击破全部スペースグライア部队
	留下一个炮台，等待スペースグライア部队出现，大约10批左右击破后会显示“敌人势力大破”的信息。
33.グリプス2防卫	100秒以内バウンド・ドック击破
	时间非常紧迫的一关，推荐使用W高达，远距离消灭初期杂兵，等バウンド・ドック出现后先与其近身缠斗，一旦光束来复填充完毕就把3发全部招呼到バウンド・ドック身上。
34.ラー・カイラム防卫	敌人部队全部击破
	首先破坏敌战舰的炮台，然后停止对战舰的攻击，专心等待敌人的ギラ・ドーガ出击，一定时间后，出现信息提示敌方机动战士部队全灭，敌人投降，隐藏条件达成。
35.UCE舰队援护	友军リーオー生存
	本关推荐使用オージ或者エルガイム2，保持在リーオー附近徘徊，一旦发现敌人就马上用强力的光束炮击破。
36.キリマンジャロ制压	包括炮台的全部敌人势力击破
	比较容易达成，对付BOSS精神力高达的时候要采用游击战术。
37.ドレイク军歼灭	ゲラン・ガラン装甲80%以上达成
	注意不要让敌人杂兵攻击到ゲラン・ガラン，要在远距离将它们消灭，推荐使用龙骑士2号机或重武装高达。
38.オルファン浮上阻止	让ナデシコC击破敌机15台
	本关只要将敌人引诱至ナデシコC的主炮射程内，琉璃就会提示ナデシコC主炮准备发射，此时开溜就能让敌人好好享受一番了。可以使用黑百合等高机动机体诱敌，或远用ν高达或ザザビ，在距离1000左右时发射充气机体诱敌。
39.残党势力扫讨	不要误射ガルダ的状况下完成任务
	不想误伤到ガルダ，最好的办法就是将自己置身于无法瞄准到ガルダ的位置，可以飞到其上空对敌人射击，同时要注意精准射击而不要连射。
40.スヴェート制压	ポセイダル像及全部炮台击破
	本关推荐使用黑百合等高机动机体，先将地图四周的炮台全部击破（在雷达上显示为黄色亮点），再到地图中央破坏ポセイダル像，过关后隐藏条件达成。
41.机雷撤去	全部机雷撤去并击破ビルゴ
	本关只要注意吸引机雷时不要误伤到自己或穿梭机即可。
42.所属不明机击破	ギラ・ドーガ击破
	打倒最初出现的ギュネイ后，BOSSα・アジール出现，与它战斗一段时间，ギラ・ドーガ会出现在地图的边缘，显示为绿色的亮点，撇开α・アジール赶去击坠ギラ・ドーガ。
43.难民船团阻止	ギラ・ドーガ部队全部击破
	击破几艘难民船后，ギラ・ドーガ部队就会出现，不要理睬同时出现的ザザビー，专心对付ギラ・ドーガ部队，全部击破，条件达成。
44.アマテラス潜入	积尸气部队全部击破
	一边打倒敌人一边前进，当到达BOSS战之前的大门后，不要急于前进，全灭掉在此出现的积尸气部队即可达成隐藏条件。
45.E2击破	自机装甲50%以上击破ザザビー
	本战要小心ザザビー的浮游炮，一旦发出要马上击破，可以选用大火力机体与其打游击战，或者选用ザカール发动V-MAX攻击可以轻松获胜。
EX任务1、EX任务2	非常有难度的两关，每关都要连续对付12个BOSS级敌人，且敌方一般同时出动两台机体，好在每击破两台敌机后己方机体的装甲值都会恢复到最大。可以选用キュベレイ一上来就放出浮游炮，然后一边闪避一边趁机用光枪偷袭，或者干脆埋头跑路也可，等到弹药填充后再次发射，定叫BOSS死得不明不白；或是选用ザカール或レイズナー，将V-MAX的出力改到最满，然后发动V-MAX猛攻即可获胜。



口文/MONKEY KING 责编/唯夜



1 角色培养 Character Growth

这次DDS2的系统，看起来和1变化不大，其实还是经过了许多调整。比起1的确好玩多了。

培养角色的思路基本上有两条：

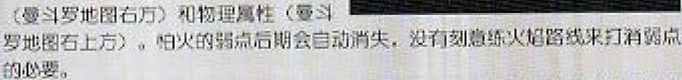
一条是多而广，每个角色都培养。这样的好处是适应能力强，覆盖面广，每个角色分担一些方向就可以很容易练出全部技能，也容易排列合体攻击，而大部分高位曼斗罗的攻击技能其实全都可以用合体技能代替。加上中途剧情会强制一些角色离开（要到最终迷宫才会归队），此时如果剩下的都是没有培养过的角色会很头痛。如果全员培养的话，就没有多少学习捕食技能（ハントスキル）的必要。捕食技能的作用仅仅是调节AP分配，有人多得自然就有人少得。而缺点么，就是金钱紧张，同时供养5个人的开销不是小数目。

一条是少而精，集中金钱培养少数角色（例如一直在队里的主人公）的技能，力求尽早练成能力全面的超人。这条的好处是很早就可以练出强力的攻击技能和防御技能，缺点则是适应性不太好，在练出上位曼斗罗的强力技能以前不会有明显成效。而且游戏里给出了那么多可用角色，只用一两个未免太没趣。走这条路子就需要尽早习得捕食技能（曼斗罗地图正上方），通过大量的捕食尽早学会高位曼斗罗的技能。

由于DDS2加入了得意属性的概念（就是同样的魔法，得意属性会比非得意属性威力提高），因此每个角色的得意属性最好都练。

不管走哪种路子，最好都尽早给全员习得“秘宫一”曼斗罗里（“冰妖”挨着的紫色曼斗罗就是，需要围成一圈才会出现）的技能フルカルマゲッタ，其作用是即使不参加战斗也能获得全部经验。这样就可以保持全员等级一致了。

角色的建议成长方向：



サーフ　得意属性冰结，弱点火炎。升级时候的能力点数由玩家分配，如何分配全看玩家自己喜欢了。在最终迷宫根据剧情选项（在カルマ协会本部大厦顶楼医务室的剧情选项选择“ふざけるなよ……”）会得到万能属性全体超特大威力的技能“三界轮回”。建议成长方向是冰属性（曼斗罗地图右方）和物理属性（曼斗罗地图右上方）。怕火的弱点后期会自动消失，没有刻意练火焰路线来打消弱点的必要。

セラ　サーフ离队期间加入，能力和サーフ相同但升级时候的点数自动分配。因为最终会和サーフ合为一体，所以曼斗罗尽量学习和サーフ不同的技能，这样合体后技能会非常丰富。

アルジラ　得意属性地变，弱点冲击。能力成长以魔为主，体力低。典型的魔法型角色。建议成长方向是地变属性（曼斗罗地图左方）、回复技能（曼斗罗地图左下）和辅助魔法（曼斗罗地图左上）。没有特意学冲击路线来打消冲击弱的必要，因为本身魔防高，况且学冲击路线来打消弱点的话，不如直接学冲击路线旁边的万能路线的魔王曼斗罗了（属性魔法攻击无效）。继承DDS1的记录的话，在最终迷宫可能得到最强的破魔属性攻击“セラフィッククロア”，因此也没有去学破魔路线的必要。

ゲイル　得意属性冲击，弱点电击。能力成长较为平均，运气和速度较低。建议成长方向是冲击（曼斗罗地图右方）和万能（就在冲击旁边），有余力的话再学一些物理攻击技能。习得魔王曼斗罗以后弱点打消所以也没有必要学电击路线。

继承DDS1的记录的话，在最终迷宫可能得到火炎属性最强攻击“ピュリプレゲトン”，如果想要配合这招，不妨走火炎路线（曼斗罗地图下方）习得火炎ハイブースタ来进一步提升这招的攻击力。

シエロ　得意属性电击，弱点混乱·神经·魅了。能力成长以速、运为主，力很低。建议成长方向是电击（曼斗罗地图左下方）、破魔（曼斗罗地图左方）、辅助魔法（左上），有余力还可以学学咒杀（曼斗罗地图左方）。魔王曼斗罗并不能打消他的弱点，想要打消弱点要走地图右下角的状态异常魔法路线，习得无色曼斗罗的BSデストロイア（异常状态攻击无效）。

ロアルド　得意属性电击，弱点地变。能力成长平均，力、体比较突出。建议成长方向是电击（如果有培养シエロ的电击就没有必要了）、物理（曼斗罗地图上方）和火炎（曼斗罗地图下方），剩余方向随意。因为根据玩家的剧情选项，在最终迷宫加入人员会在他和ヒート中二选一，而ヒート的技能继承自他，所以也可以当成ヒート来培养。

ヒート　得意属性火炎，弱点冰结。最终迷宫才可能加入（不是ロアルド就是他）。能力成长平均，冰结弱点可以通过装备指环“ヒーホーリング”来打消，所以没有必要去打消弱点。建议成长方向是火炎（曼斗罗地图下方）物理（曼斗罗地图上方）剩余方向随意。

2 捕猎技能 AP Gained Skill

基本上，除非是上面所说的集中培养少数角色的做法，不然这个游戏前、中期都没有必要用到AP捕食技能。不过后期一些高星级的曼斗罗出现以后，也可以用这套组合加快习得的速度。

给需要获取AP的角色装备如下技能：APブースタ（增加AP获得量）、APハイブースタ（大幅度增加AP获得量）、ストマックガード（防止腹痛，大量吞吃时候这个尤其重要）、まるかじり（单体捕食技能）、暴饮暴食（全体捕食技能）。

然后，和捕食技能最理想的搭配就是破魔属性技能了，如マハンマオン。因为破魔属性攻击不会杀死敌人，而且是按照比例扣除敌人HP，中了一次破魔攻击以后的敌人一般就能直接用捕食技能吃掉了。

顺序是：マハンマオン→マハンマオン→暴饮暴食。



体力再多的敌人，连中两次マハンマオン也只剩一丁点HP了。特别是最终迷宫太阳中，破魔对绝大部分敌人都有效，可说是捕食的最佳场所。

如果アルジラ继承了她专用的破魔攻击セラフィッククロア就更好了，因这招的命中率奇高，比マハンマオン要合适。折衷的办法也可以使用万能魔法来削减敌人HP，威力不是太大不致于一发杀死敌人。

3 MP的补充 MP Supplement

走魔法阵容的玩家经常会遇到的问题。店里出售的MP道具回复价格比较贵，回复量也不高。

推荐早早学会魔力泥棒（夜魔曼斗罗）或チューイング（秘宫六）。作用是吸收敌人的MP，这样遇到MP不足时候随时可以从敌人身上抽取。

中后期还可以通过自我牺牲的技能リカームドラ来全回复同伴MP，牺牲了复活就是了。

最省事的办法，是在商店大量购入マッスルドリンコ，只买2000却能HP和MP大量回复，[illegible]有副作用（各种状态异常，不推荐战斗中用），再用解状态异常的回复道具治疗即可（这类道具极其便宜）。而专门的MP回复道具，只能回复150MP的チャクラポックス，就要价一万了。

4 属性高扬 Elemental Uprising



这条其实1代的时候也有了。火、冰、电击、冲击、地变5种属性魔法都能习得ブースタ（对应魔法威力上升）、ハイブースタ（对应魔法威力大幅度上升）的技能。而万能魔法没有这样的技能。如果把ブースタ、ハイブースタ都装上，属性魔法能得到二倍的攻击力。不仅威力远超过万能魔法，针对有效的敌人会有很大的作用。而属性魔法本身消耗MP很低，是很价廉物美的组合。

5 罗刹模式 Rasetsu Mode

罗刹模式下100%是己方先行动，逃跑100%成功。战斗后获得经验翻倍。不过同时命中下降（和角色速度无关，一律60～70%左右），防御力下降，遭到敌人攻击很容易被会心一击。

罗刹模式下我方攻击力大幅度提升，会心率超高，对物理无效・物理吸收・物理反射的敌人也有效。但碰到特性是"物理に強い"的敌人，伤害照样会减半（而且这类敌人往往有反击能力，最好不要招惹），只能使用消耗HP的技能和道具，不能使用魔法和LINK技能。

因此，一周目其实罗刹的作用不是太大。如果是二周目，有了ラセツリング（随时处于罗刹状态），罗刹模式的真正价值才得以发挥。因为罗刹模式下100%是己方先行动，不用再担心讨厌的敌人先制攻击，而且100%逃走，不想和杂鱼纠缠时候很有用。最后，罗刹模式下使用全体物理特技有惊人的威力。特别是光神曼斗罗的特技チャトゥルブジャ（多回万能物理攻击，且100%命中），由罗刹模式使出对所有杂鱼都是一击必杀。

6 能力提升 Attributes Improved

最终迷宫里，会掉落增加能力数值的ノイズ的恶魔：

HPノイズ	ギリメカラ
MPノイズ	マダ
パワーノイズ（力）	スルト
バイタルノイズ（体）	アラハバキ

マジックノイズ（魔）	ホルス
クイックノイズ（速）	バロン
ラックノイズ（运）	リリス

7 运输大队长 Conveyance Monster

迷宫中会随机遇到的奇怪恶魔，它们总是5只一起出来，只能用单体属性魔法打中弱点才算有效。打中即算成功，能得到大量的钱。

而オモイカネ的属性弱点一共有以下几组组合，随机变动。（横向为一组排列）

火炎・冲击・地变・电击・冰结
冰结・电击・火炎・冲击・地变
电击・火炎・冰结・地变・冲击
冲击・地变 电击・冰结・火炎
地变・冰结・冲击・火炎・电击



也就是说，只要先用一种全体的属性攻击魔法攻击他们，看到出现WEAK POINT的是哪个，就知道这次的组合是哪一种了。比如用全体火炎攻击，左边第一个出现了WEAK POINT，那么就是第一种排列方式。

然后使用威压的魔石（花1万元从地下街的南瓜头购买），再用单体魔法打倒他们。赚回的钱远远超过一万。

8 赚钱技巧 Hints of Getting Money

上面所说的运输大队长オモイカネ，钱虽多，但遇到要碰运气。

稳定的方法是，在商店购买"真红の箱"，会随机从箱子里得到リッチリング（多买几次，一定能拿到）。给参战人员装备上，效果是胜利后得到金钱增加约25%。

还有极高三曼斗罗的技能アイテムゲッタ，效果是战斗胜利后得到物品几率增加。给参战三人都装上，一段时间打下来会额外得到很多物品，特别是植物，拿去店里可卖高价。

9 技能推荐 Skills Recommended

"痹れ玉"和"石化光线"都是很早就可以习得，消耗MP极低，而命中很高（要比同样效果的全体技能命中率高太多了）。"痹れ玉"是麻痹属性，敌人的命中、回避、防御大幅度下降，等于废了敌人的攻击机会，而很多物理强的敌人弱点恰恰是异常状态。"石化光线"是咒杀属性，令敌人石化＝死亡，而其命中率在咒杀魔法中是最高的。可以一直用到最终迷宫。

布阵の极意：女神曼斗罗的技能，虽然不是必备，但建议让主人公学一个。作用是技能装备者在战斗中使用"入れ替え"调换其他同伴上阵时只消耗半个行动力。这样不仅大大方便了相性的随机应变（遇到相性不好办的敌人就调换后备队员），在对抗赛特时也会非常有效。

实用合体魔法：

ソルブラスター：单体物理攻击技能×2＋タルカジャ，给予全体敌人物理属性大威力的伤害且会心一击的几率相当高，适合秒杀大部分杂鱼。

Lデクンダ：カジャ系技能×2。恢复己方被辅助魔法下降的能力，对BOSS战时候必备。单人的デクンダ要很高位的曼斗罗才能习得。

Lデカジャ：ンダ系技能×2。打消敌方用辅助魔法提升的能力，对BOSS战时候必备。单人的デカジャ要很高位的曼斗罗才能习得。

Lランダマイザ：マインドチャージ＋ンダ系技能，降低敌人的全部能力。单人的ランダマイザ要很高位的曼斗罗才能习得。

突击の狼烟：マインドチャージ＋カジャ系技能，提高己方的全部能力。只有合体魔法没有单人技能存在。

大天使の加护：全体回复魔法技能×2，效果是己方全体的HP中回复＋防御力上升，BOSS战非常实用，最初级的全体回复技能メディア×2就可以做出这个组合。

炽天使招聘：サマリカーム＋メディアラハン。回复己方全体的HP・状态异常・战斗不能。究极的回复手段。

10 杂兵杀手 Monster Killer

指环スタメンリング（效果是战斗刚开始时攻击力x2，随时间逐渐降低），让装备者第一个行动，使用万能魔法，能秒杀大部分杂兵。

或者用デュアルリング（装备者二次行动），让装备者第一个行动，先使用マインドチャージ，再使用万能魔法也能达到同样的效果。

11 隐藏BOSS Hidden Bosses

BOSS 四天使

第二次EGG剧情过后，返回EGG门前，会引发隐藏BOSS四天使的剧情。和EGG门前的研究人员对话，查出他话中的漏洞，具体选项是：

わかった，お前に任せる→闻く→话す→论す→看破する→命令されてやむなく来たと言った→闻く→话す→怀柔する→话す→胁す→看破する→EGG施设内に侵入していた→闻く→闻く→旧い友……そんなところだ。

再和研究员对话，选择→その四人はどこにいる。

四天使的位置：

ウリエル（弱点冰结）：EGGB13F研究室，和三士官集合体アバドン战斗的房间内。

ラファエル（弱点冲击）：工厂区收容所，罐头流水生产线终端，上次拿取罐头的地方。

ガブリエル（弱点冲击）：协会本部大楼20F，第一次和三士官战斗的停机坪。

ミカエル（无弱点）：打倒以上三天使后，被占领的地下街，那处可以上到地表看到黑太阳的地方。这一战四天使会依次上阵。



前三天使不难对付。对米迦勒特别需要注意的是，辅助魔法不要用到极限（就是提升自己能力三次或降低敌人能力三次），那样会遭到毁灭性的攻击。其特技"破邪の光刃"除了是复数物理攻击外，还降低我方全能力（＝ランダマイザx1），要是中了就使用デクンダ打消吧。战胜米迦勒以后得到"讨龙"曼斗罗。

BOSS 雪娃娃

合对100回以后，在太阳第三层2F就可以和他战斗。弱点火炎，使用冰结和万能魔法攻击。并不难打，适当使用辅助魔法就可以获胜。

BOSS 魔神 毗湿奴



最终迷宫里随机会遇到人狮子ナラシンハ（物理攻击无效），打倒他就有一定几率得到贵重品「ナンダカ」。（建议全员装备密宫三曼斗罗的技能アイテムゲッタ以增加掉落几率）。然后就可以和在太阳第六层3F的毗湿奴神战斗。

如果是hard难度，HP一定要越高越好（至少600以上），再装备万能攻击减半的ドラゴンリング。

对毗湿奴神不推荐使用万能属性攻击（试试看就明白了），此外，物理攻击对毗湿奴神不起作用。毗湿奴神的相性会按照我方本回合内最后一次攻击的属性，在下回合变化并用相应技能反击。规律如表格所示。

己方	下回合相性	下回合攻击
火炎	冰结吸收・火炎无效	冰结魔法
冰结	火炎吸收・冰结无效	火炎魔法
冲击	电击吸收・冲击无效	电击魔法
电击	地变吸收・电击无效	地变魔法
地变	冲击吸收・地变无效	冲击魔法

因此，对抗毗湿奴神的关键在于耐心。开战后用辅助魔法将己方能力加到顶，将他的能力降到极限。此外，一回合内只用一种属性攻击。比如第一个人用了火炎攻击，那么剩下二人最好也用火炎攻击。到了下一回合再根据属性变化换成别的魔法。他的特技“チャトゥルブジャ”是万能属性，威力非常可怕，除了用辅助魔法削弱以外，就只能尽量提升己方HP来承受了。敌人的HP10000，打倒他以后得到“光神”曼斗罗。

BOSS 破坏神 湿婆神

最终迷宫里随机会遇到女神パールヴァティ（魔法攻击无效）。打倒她就有一定几率得到贵重品「ピナーカ」。然后就可以和在太阳第六层3F的湿婆神战斗（位置在毗湿奴神对面）。

和对米迦勒一样，辅助魔法不可以用到极限否则必死无疑。サードアイ是万能攻击+100%麻痹，没有习得BSデストロイア的话，习得魔神曼斗罗的メシアライザー（全员HP全回复+异常状态回复），或者使用合体技“炽天使の加护”（状态回复魔法×2+全体回复魔法，效果是回复己方全体的HP+治疗状态异常）来治疗麻痹也可以。湿婆的相性是自动变化，每回合除去特定的属性以外的攻击全部无效。一开始7回合为一个周期，规律如表格所示。此后以2～6的相性变化为周期循环。其HP 10000，打倒他以后得到“不动”曼斗罗。

回合	有效属性
1	火炎、冰结
2	火炎、冰结
3	冰结、电击
4	电击、冲击
5	冲击、地变
6	地变、火炎
7	全属性有效

BOSS 死神 赛特

打倒毗湿奴神和湿婆神以后，太阳第五层本来堵住的地方就可以进去了。

赛特的相性固定，地变・破魔・咒杀无效，枪击弱。让一个同伴装备高威力的子弹，变回人性以后使用枪击会很有效。



赛特专用技“沙漠の风”会将己方一人吹飞。要立即用“呼出”指令叫回来。如果让主人公学习“布阵の极意”（女神曼斗罗）会非常有用。

敌人的专用技“　みの暴压”是万能属性，威力随赛特HP降低增大。等到赛特HP发红时候会有恐怖的威力。此时最好用威压の魔石一口气干掉他，以免遭到这招。赛特HP22000，打倒他后得到“恶神”曼斗罗。

BOSS 魔王 撒旦

hard模式限定的敌人，打倒赛特以后继续走下去就会遇到。打倒后也没有什么奖励，完全是极限挑战。撒旦的相性也是每回合变化，共4种。

1、5、9、13、17(+4递增)……回合内有效攻击火炎・冰结・地变・电击・冲击
2、6、10、14(+4递增)……回合内有效攻击是地变・冲击・物理
3、7、11、15、19(+4递增)……回合内有效攻击是火炎・地变・物理
4、8、12、16(+4递增)……回合内有效攻击是火炎・冰结・物理



和撒旦战斗，不要装备任何伤害半减技能、无效技能，因为一律没有用处。

第4、8、12、16（4的倍数）回合出现的“神之息吹”是己方100%全灭技能，唯一躲避办法是在该回合时候己方全能力提升到极限（例：“突击の狼烟”X3），此时“神之息吹”就会变为打消己方能力的“デカジャ”。

第5、9、13、17（4的倍数+1）回合出现的“诱惑的果实”是魅惑属性。可以用魅了ブレイク无效化（用魔法リフレクト也会招致全灭）。

“神之制裁”是己方魔力最低者一人万能即死，复活即可。

在撒旦HP还剩1500左右时候（最好用笔记录自己打下的HP数字。撒旦总HP 30000），会用魔法将自己HP全回复。此时一定要抢先使用“威压の魔石”，一口气将这1500打下来。

打倒后没有曼斗罗，此战纯粹是对于玩家技术的挑战，并不推荐玩家来战这么麻烦的BOSS。

12 全技能一览 List of All Skills

【物理属性技能】

ボディアタック	给予单个敌人物理属性小伤害，高命中率。	修罗
バイオクロウ	给予单个敌人物理属性小伤害＆猛毒效果。	双门
デスシャワー	给予单个敌人多次物理属性小伤害＆诅咒效果。	巫女
満れ针	给予单个敌人多次物理属性小伤害＆麻痹效果。	巫女
乱心の一刀	给予单个敌人物理属性小伤害＆混乱效果。	罗刹女
昏睡ステップ	给予单个敌人物理属性中伤害＆睡眠效果。	巫女
悩杀スラッシュ	给予单个敌人物理属性中伤害＆魅了效果。	战姬
默杀	给予单个敌人物理属性中伤害＆魔封效果，HP越高威力越高。	修罗汉
ヘルファング	给予单个敌人物理属性中伤害，高命中率。	圣兽
脑天割り	给予单个敌人物理属性大伤害，HP越高威力越高，高命中率。	兽神
ギロチンクロウ	给予单个敌人物理属性特大伤害，低命中率。	霸王
杀神	给予单个敌人物理属性超特大伤害，会心率超高＆低命中率。	破坏神
マッスルボンバー	给予数个敌人随机次数物理属性小伤害。	修罗
ズンバラリン	给予数个敌人随机次数物理属性小伤害。	双门
デモンレイヴ	给予数个敌人随机次数物理属性中伤害，HP越高威力越高。	修罗王
樱花闪乱	给予数个敌人随机次数物理属性中伤害＆魅了效果。	妃神
破邪の光刃	给予数个敌人物理属性特大伤害＆全能力降低。	讨龙
チャトゥルブジャ	给予数个敌人多数回の万能物理属性大伤害，100%命中。	光神
红莲剑	给予全体敌人物理属性小伤害，HP越高威力越高，高命中率。	业鬼
大毒牙	给予全体敌人物理属性小伤害＆猛毒效果，HP越高威力越高。	斗鬼
パワーウェイブ	给予全体敌人物理属性中伤害，高命中率。	猛将
恐の叫び	给予全体敌人物理属性中伤害＆麻痹效果。	战鬼
铁死拳	给予全体敌人物理属性中伤害＆诅咒效果。	荒神
血祭り	给予全体敌人物理属性中伤害，会心率高＆低命中率。	修罗汉
大屠杀	给予全体敌人物理属性大伤害，HP越高威力越高，低命中率。	鬼王
アカシックバリツ	给予全体敌人物理属性大伤害，高命中率。	修罗王
冥界の门	给予全体敌人物理属性大伤害＆石化效果，HP越高威力越高。	天津神
默示录	给予全体敌人物理属性大伤害＆魔封效果。	女神
终わる世界	给予全体敌人万能物理*属性大伤害＆防御力低下效果。	破坏神

*所谓万能物理，就是攻击属性按照万能计算，但威力按照角色的力而不是魔力计算。和物理技能一样通过パワーチャージ来威力翻倍，而不是魔法威力翻倍的マインドチャージ。

【捕食攻击技能（ハント技能）】

技名	效果	习得曼斗罗
食らいつき	给予单个敌人小伤害捕食攻击，击倒敌人后获得AP。	荒神
食いちぎり	给予单个敌人中伤害捕食攻击，击倒敌人后获得AP。	魔兽
まるかじり	给予单个敌人大伤害捕食攻击，击倒敌人后获得AP。	圣兽
食い散らし	给予数个敌人小伤害捕食攻击，击倒敌人后获得AP。	魔兽
暴饮暴食	给予全体敌人中伤害捕食攻击，击倒敌人后获得AP。	神兽
鬼喰い	给予单个敌人低确率の即死效果捕食攻击，成功后获得AP。	业鬼
まる吞み	给予单个敌人高确率即死效果捕食攻击，成功后获得AP。	斗鬼
大尝祭	给予全体敌人低确率の即死效果捕食攻击，成功后获得AP。	鬼王
白の食祭	单体に日龄MAX时候高确率即死效果捕食攻击，成功后获得AP。	秘宫五
黑の食祭	单体に日龄MIN时候高确率即死效果捕食攻击，成功后获得AP。	秘宫六
最后の晚餐	给予全体敌人高确率即死效果捕食攻击，成功后获得AP。	鬼神

【火炎技能】

技名	效果	习得曼斗罗
アギ	给予单个敌人火炎小伤害。	炎魔
アギラオ	给予单个敌人火炎中伤害。	炎魔将
アギダイン	给予单个敌人火炎大伤害。	烈焰
マハラギ	给予全体敌人火炎小伤害。	大炎魔
マハラギオン	给予全体敌人火炎中伤害。	炎帝
マハラギダイン	给予全体敌人火炎大伤害。	火神
灼热ブレス	给予数个敌人随机次数火炎小伤害。	炎魔将
エクスプロード	给予数个敌人随机次数火炎中伤害。	绝焰
トリスアギオン	给予全体敌人火炎特大伤害。	火神王



【冰结技能】

技名	效果	习得曼斗罗
ブフ	给予单个敌人冰结小伤害，低确率冰结效果。	冰妖
ブフーラ	给予单个敌人冰结中伤害，低确率冰结效果。	冰将
ブフダイン	给予单个敌人冰结大伤害，低确率冰结效果。	冰帅
マハブフ	给予全体敌人冰结小伤害，低确率冰结效果。	冰将
マハブフーラ	给予全体敌人冰结中伤害，低确率冰结效果。	冰狼
マハブフダイン	给予全体敌人冰结大伤害，低确率冰结效果。	火神
极寒ブレス	给予数个敌人随机次数冰结小伤害，低确率冰结效果。	冰将
大寒波	给予数个敌人随机次数冰结中伤害，低确率冰结效果。	冰帅
大冷界	给予数个敌人多回数の冰结中伤害，高确率冰结效果。	冰神
ニブルヘイム	给予全体敌人冰结特大伤害，低确率冰结效果。	冰神王

【电击技能】

技名	效果	习得曼斗罗
ジオ	给予单个敌人电击小伤害，低确率感电效果。	雷仙
ジオンガ	给予单个敌人电击中伤害，低确率感电效果。	真雷
ジオダイン	给予单个敌人电击大伤害，低确率感电效果。	万雷仙
マハジオ	给予全体敌人电击小伤害，低确率感电效果。	雷王
マハジオンガ	给予全体敌人电击中伤害，低确率感电效果。	雷帝
マハジオダイン	给予全体敌人电击大伤害，低确率感电效果。	雷神
雷起	给予数个敌人随机次数电击小伤害，低确率感电效果。	真雷
エヒデルの怒り	给予数个敌人随机次数电击中伤害，低确率感电效果。	万雷仙
ナルカミ	给予全体敌人电击特大伤害，低确率感电效果。	雷神王

【冲击技能】

技名	效果	习得曼斗罗
ザン	给予单个敌人冲击小伤害。	飞龙
ザンマ	给予单个敌人冲击中伤害。	飞天
ザンダイン	给予单个敌人冲击大伤害。	飞仙
マハザン	给予全体敌人冲击小伤害。	龙王
マハザンマ	给予全体敌人冲击中伤害。	天龙
マハザンダイン	给予全体敌人冲击大伤害。	风神
カマイタチ	给予数个敌人随机次数冲击小伤害。	飞天
龙卷地狱	给予数个敌人随机次数冲击中伤害。	飞仙
ヴァーユヴィヤ	给予全体敌人冲击特大伤害。	风神王

【地变技能】

技名	效果	习得曼斗罗
テラ	给予单个敌人地变小伤害。	地灵
テラジ	给予单个敌人地变中伤害。	地之精
テラダイン	给予单个敌人地变大伤害。	地祇
マハテラ	给予全体敌人地变小伤害。	地之宫
マハテラジ	给予全体敌人地变中伤害。	地王
マハテラダイン	给予全体敌人地变大伤害。	地母神
岩责め	给予数个敌人随机次数地变小伤害。	地之精
ヘヴィーロック	给予数个敌人随机次数地变中伤害。	地祇
ティタノマキア	给予全体敌人地变特大伤害。	地神王

【万能技能】

技名	效果	习得曼斗罗
メギド	给予单个敌人万能中伤害。	魔将
メギドラ	给予全体敌人万能大伤害。	魔帅
メギドラオン	给予全体敌人万能特大伤害。	魔帝
ロストワード	给予单个敌人万能超特大伤害。	魔帅
シナイの神火	给予数个敌人多数回の万能大伤害。	讨龙
苦みの拳压	给予全体敌人万能伤害，威力随当前HP减少上升。	邪神

【吸收技能】

技名	效果	习得曼斗罗
体力泥棒	针对单个敌人万能属性的HP吸收效果。	邪魔
魔力泥棒	针对单个敌人魔封属性のMP吸收效果。	夜魔
チューイング	针对单个敌人魔封属性のHP・MP吸收效果。	检查六

【咒杀技能】

技名	效果	习得曼斗罗
ムド	给予单个敌人咒杀属性の即死效果。	夜叉
ムドオン	给予单个敌人高确率咒杀属性の即死效果。	死灵
マハムド	给予全体敌人咒杀属性の即死效果。	怨灵
マハムドオン	给予全体敌人高确率咒杀属性の即死效果。	死神
诅咒の言灵	给予单个敌人咒杀属性的诅咒效果。	夜叉
カースエピタフ	给予全体敌人咒杀属性的诅咒效果。	怨灵
丑の刻参り	给予全体敌人咒杀中伤害&诅咒效果。	死灵
石化光线	给予单个敌人咒杀属性の石化效果。	怨灵
石化电波	给予全体敌人咒杀属性の石化效果。	死神
死魄の葬列	给予全体敌人万能特大伤害&10%咒杀即死效果。	邪神

【特殊（继承）技能】

技名	效果	习得方式
ピュリプレゲトン（ゲイル固有）	给予全体敌人火炎超特大伤害。	从ルーパ继承
三界轮回（セラフ固有）	给予全体敌人万能超特大伤害。	从エンジェル继承
セラフィックコア（アルジラ固有）	敌全体HP减为1/6，破魔属性，对人类无效。	从ジナーナ继承

【破魔技能】

技名	效果	习得曼斗罗
ハマ	给予单个敌人破魔属性のHP半减效果，对人类无效。	天使
ハマオン	给予单个敌人破魔属性のHP大幅减效果，对人类无效。	座天使
マハンマ	给予全体敌人破魔属性のHP半减效果，对人类无效。	大天使
マハンマオン	给予全体敌人破魔属性のHP大幅减效果，对人类无效。	智天使
ザナドゥ	给予全体敌人破魔属性の大伤害，对人类无效。	炽天使

【状态异常技能】

技名	效果	习得曼斗罗
マカジャマ	给予单个敌人魔封属性の魔法封印效果。	精灵
マカジャマオン	给予全体敌人魔封属性の魔法封印效果。	夜魔
サイレントハウル	给予全体敌人魔封中伤害&魔封效果。	咒魔
催眠ガス	给予单个敌人神经属性の催眠效果。	英灵
ドルミナー	给予全体敌人神经属性の催眠效果。	和灵
大往生	睡眠状态敌人即死，神经属性。	三界
痹れ玉	给予单个敌人神经属性的麻痹效果。	金刚
痹れ大喝舌	给予全体敌人神经属性的麻痹效果。	神将
ニューロクランチ	给予全体敌人神经中伤害&麻痹效果。	明王
有害辻风	给予数个敌人随机次数猛毒小伤害&猛毒效果。	吉祥
ポイズンミスト	给予全体敌人高确率猛毒属性の猛毒效果。	明王
ニガヨモギ	给予全体敌人猛毒中伤害&猛毒效果。	魔道
プリンパ	给予单个敌人混乱属性の混乱效果。	金刚
テンタラフー	给予全体敌人混乱中伤害&混乱效果。	神将
マリンカリン	给予单个敌人魅了属性の魅了效果。	吉祥
极上の肉体	给予全体敌人魅了属性の魅了效果。	明王
绝世の肉体	给予全体敌人魅了中伤害&魅了效果。	魔道
色即是空	给予全体敌人万能属性的状态异常效果。	无色
太极光轮	给予全体敌人万能超特大伤害&异常效果。	光神
サードアイ	给予全体敌人万能超特大伤害&100%麻痹效果。	不动

【回复技能】

名称	效果	习得曼斗罗
ディア	己方单人HP小回复。	护法
ディアラマ	己方单人HP中回复。	威灵
ディアラハン	己方全体HP小回复。	祖灵
メディア	己方全体HP中回复。	英灵
メディラマ	己方全体HP中回复。	和灵
メディアラハン	己方全体HP全回复。	冥灵
パトラ	治疗己方单人的混乱、魅了、睡眠を治疗。	护法
メパトラ	己方全体の混乱、魅了、睡眠を治疗。	威灵
ポズムディ	治疗己方单人的猛毒。	英灵
エイクディ	治疗己方单人的麻痹。	英灵
クロズディ	治疗己方单人的魔封。	和灵
パララディ	治疗己方单人的麻痹。	威灵
ペトラディ	治疗己方全体的石化。	祖灵
カースディ	治疗己方单人的诅咒。	和灵
リカーム	回复己方单人的战斗不能，HP小回复，只能在战斗中使用。	黄泉
サマリカーム	回复己方单人的战斗不能，HP全回复，只能在战斗中使用。	六道
リカームドラ	牺牲自己，回复己方全体的战斗不能以及HP&MP。	三界
メシアライザー	己方全体のHP和异常状态全回复。	魔神
マカトラ	将自己的MP分给同伴，一次50mp，只能在战斗中使用。	座天使

【辅助技能】

技名	效果	习得曼斗罗
タルンダ	降低全体敌人的物理攻击力，三次到达上限。	天使
スクンダ	降低全体敌人的速度，三次到达上限。	大天使
ラクンダ	降低全体敌人的防御力攻击力，三次到达上限。	智天使
マカンダ	降低全体敌人的魔法攻击力攻击力，三次到达上限。	座天使
デクンダ	打消己方被下降的能力。	幻魔
タルカジャ	提升己方全体的物理攻击力，三次到达上限。	精灵
スクカジャ	提升己方全体的速度，三次到达上限。	凶魔
ラクカジャ	提升己方全体的防御力，三次到达上限。	咒魔
マカカジャ	提升己方全体的魔法攻击力，三次到达上限。	夜魔
デカジャ	打消敌人提升的能力。	炽天使
サイコブレス	全体敌人物理攻击力大幅度降低。	咒魔
ダークミラージュ	全体敌人命中、回避大幅度下降（＝スクンダx2）。	秘魔
挑发	全体敌人防御力下降攻击力上升（＝ラクンダx2・タルンダx1）。	邪鬼
スペルグルーム	全体敌人魔法攻击力大幅度降低（＝マカンダx2）。	秘魔
ランダマイザ	全体敌人全部能力降低（＝タルンダ至マカンダ各x1）。	邪神
デビルアナライズ	揭露敌人能力（BOSS、剧情战斗敌人无效）。	护法
パワーチャージ	下回使用物理攻击时威力x2.5倍。	战鬼
マインドチャージ	下回使用魔法攻击时威力x2.5倍。	魔将

【ウェイトスキル（防壁）技能】

技名	效果	习得曼斗罗
物理属性ブレイク	对己方全体展开物理属性无效防壁。	战鬼
火炎ブレイク	对己方全体展开火炎无效防壁。	炎魔
冰结ブレイク	对己方全体展开冰结无效防壁。	冰妖
电击ブレイク	对己方全体展开电击无效防壁。	雷仙

技名	效果	习得恶斗罗
冲击ブレイク	对己方全体展开冲击无效防壁。	飞龙
地变ブレイク	对己方全体展开地变无效防壁。	地灵
破魔ブレイク	对己方全体展开破魔无效防壁。	天使
咒杀ブレイク	对己方全体展开咒杀无效防壁。	夜叉
魅了ブレイク	对己方全体展开魅了无效防壁。	夜魔
猛毒ブレイク	对己方全体展开猛毒无效防壁。	吉祥
魔封ブレイク	对己方全体展开魔封无效防壁。	精灵
混乱ブレイク	对己方全体展开混乱无效防壁。	金刚
神经ブレイク	对己方全体展开神经无效防壁。	吉祥
BSブレイク	对己方全体展开状态异常相性无效防壁。	威灵
物理属性リフレクト	对己方全体展开物理属性反射防壁。	鬼王
火炎リフレクト	对己方全体展开火炎反射防壁。	炎魔将
冰结リフレクト	对己方全体展开冰结反射防壁。	冰将
电击リフレクト	对己方全体展开电击反射防壁。	真雷
冲击リフレクト	对己方全体展开冲击反射防壁。	飞天
地变リフレクト	对己方全体展开地变反射防壁。	地之神
破魔リフレクト	对己方全体展开破魔反射防壁。	座天使
咒杀リフレクト	对己方全体展开咒杀反射防壁。	死灵
魔法リフレクト	对己方全体展开魔法反射防壁。	魔帝
物理属性ドレイン	对己方全体展开物理属性吸收防壁。	鬼神
火炎ドレイン	对己方全体展开火炎吸收防壁。	炎帝
冰结ドレイン	对己方全体展开冰结吸收防壁。	冰狼
电击ドレイン	对己方全体展开电击吸收防壁。	雷帝
冲击ドレイン	对己方全体展开冲击吸收防壁。	天龙
地变ドレイン	对己方全体展开地变吸收防壁。	地王

【自动有效技能】

技名	效果	习得恶斗罗
HPブースタ	MAX HPが10%增加する。	沙门
HPハイブースタ	MAX HPが20%增加する。	猛将
HPメガブースタ	MAX HPが30%增加する。	天津神
MPブースタ	MAX MPが10%增加する。	妖魔
MPハイブースタ	MAX MPが20%增加する。	秘魔
MPメガブースタ	MAX MPが30%增加する。	邪神
クリティカ	通常攻击的会心率翻倍。	比丘尼
MAXクリティカ	日龄MAX时候，通常攻击的会心率大幅度上升。	秘宫五
MINクリティカ	日龄MAX时候，普通攻击的会心率大幅度上升。	秘宫六
パニックアタッカ	通常攻击に混乱效果を付与。	妖鬼
パララアタッカ	通常攻击带有麻痹效果。	斗鬼
ペトラアタッカ	通常攻击带有石化效果。	鬼王
オールアタッカ	通常攻击变成全体攻击。	妃神
捨て身の覚悟	HP减低，通常攻击威力超高。	比丘尼
火炎ブースタ	火炎属性攻击の威力上升。	大炎魔
冰结ブースタ	冰结属性攻击の威力上升。	冰魔
电击ブースタ	电击属性攻击の威力上升。	雷王
冲击ブースタ	冲击属性攻击の威力上升。	龙王
地变ブースタ	地变属性攻击の威力上升。	地之宫
火炎ハイブースタ	火炎属性攻击の威力が大幅上升。	绝焰
冰结ハイブースタ	冰结属性攻击の威力が大幅上升。	冰狗
电击ハイブースタ	电击属性攻击の威力が大幅上升。	万雷仙
冲击ハイブースタ	冲击属性攻击の威力が大幅上升。	飞仙
地变ハイブースタ	地变属性攻击の威力が大幅上升。	地祗
カウンタ	受到物理属性(含万能物理)攻击の低确率反击する。威力弱。	巫女
パワーカウンタ	受到物理属性(含万能物理)攻击时中确率反击，威力中。	战姬
ハイパーカウンタ	受到物理属性(含万能物理)攻击时 高确率反击。威力强。	女神
食らいカウンタ	受到物理属性(含万能物理)攻击时，以捕食攻击反击。	荒神
丸呑みカウンタ	受到物理属性(含万能物理)攻击时,以即死效果捕食攻击反击。	妖兽
フルカルマゲッタ	不参战也能获得全部经验值。	秘宫一
アイテムゲッタ	战斗时利用获得道具几率提升,技能持有者必须出战才会生效。	秘宫三
レベルギフト	LV UP时得到道具的几率提升。	秘宫四
APブースタ	战斗结束时获得AP量增加，技能持有者必须出战才会生效。	魔兽
APハイブースタ	战斗结束时获得大量AP，技能持有者必须出战才会生效。	神兽
APディバイダ	捕食成功时，伙伴也获得额外的AP。	圣兽
ストマックガード	防止捕食成功时候的腹痛。	魔兽
MPテイスタ	捕食攻击成功时，MPを小回复。	夜叉
MPハイテイスタ	捕食攻击成功时，MPを大幅回复。	神兽
オートチャクラ	战斗终了时MP小回复，技能持有者必须出战才会生效。	秘宫七
オートソーマ	战斗终了时,HP、MP全回复。技能持有者必须出战才会生效。	魔神
チャクラウォーカ	移动中MPが自动回复，技能持有者必须出战才会生效。	秘宫五
ハッピーウォーカ	移动中MPが大量に自动回复,技能持有者必须出战才会生效。	秘宫八
リスクキャンセラ	遭到敌人先制攻击的几率下降,技能持有者必须出战才会生效。	战姬
先制エキスパンダ	战斗开始我方先动几率增加,技能持有者必须出战才会生效。	天女
会心キャンセラ	不会受到敌人会心攻击。	天女
逃走アクセラ	装备者使用"逃走"指令成功率上升。	巫女
代謝アクセラ	敌我回合变动时高确率恢复异常状态。	比丘尼
守銭奴の魂	混乱中扣掉的金钱减少。	秘宫二
布陣の极意	装备者在战斗中调换其他同伴时只消耗半个行动力。	女神
物理属性ストロンガ	物理属性属性的伤害减半且弱点消失。	霸王
火炎ストロンガ	火炎属性的伤害减半且弱点消失。	火神
冰结ストロンガ	冰结属性的伤害减半且弱点消失。	冰神
电击ストロンガ	电击属性的伤害减半且弱点消失。	雷神
冲击ストロンガ	冲击属性的伤害减半且弱点消失。	风神
地变ストロンガ	地变属性的伤害减半且弱点消失。	地母神
破魔ストロンガ	破魔属性的伤害减半且弱点消失。	大天使
咒杀ストロンガ	咒杀属性的伤害减半且弱点消失。	恶灵
物理属性デストロイア	物理属性属性的攻击无效化。	破坏神
破魔デストロイア	破魔属性的攻击无效化。	智天使
咒杀デストロイア	咒杀属性的攻击无效化。	死神
魅了デストロイア	魅了属性的攻击无效化。	妖鸟
猛毒デストロイア	猛毒属性的攻击无效化。	神将
魔封デストロイア	魔封属性的攻击无效化。	秘魔
混乱デストロイア	混乱属性的攻击无效化。	神将
神经デストロイア	神经属性的攻击无效化。	明王
BSデストロイア	神经・魅了・魔封・猛毒・混乱属性攻击无效。	无色
フルデストロイア	火炎・冰结・冲击・电击・地变5属性攻击无效。	魔王
物理属性アブソーバ	吸收物理属性攻击。	不动
アボイドスリーパ	睡眠状态中回避全部攻击。	秘宫八

【自动有效技能】

名称	效果	获得途径
ヒーホーリング	体+1 冰结无效	海底隧道（继承1的记录，在1里有打倒雪人王）
ラセツリング	随时处于罗刹状态	海底隧道（二周目得到）
パワーリング	力+3	海底隧道
バイタルリング	体+3	海底隧道
マジックリング	魔+3	MAD MARTランク2
クイックリング	速+3	MAD MARTランク2
ラックリング	运+3	海底隧道
リッチリング	运+1 战斗后得到金钱上升	MAD MART 真红の箱
トリックリング	速、运+1 自动对装备者发动スクカジャ・タルンダ二阶段	收容所
ファントムリング	魔、速+1 人类状态的回避率上升	收容所
ディバインリング	体+1 破魔反射	カルマ协会（继承1的记录，在1里有打倒メタトロン）
デモンリング	力、魔+1 诅咒状态下攻击力大幅度增加	カルマ协会
レイジリング	力+2 自动对装备者发动タルカジャ・ラクンダ二阶段	カルマ协会
プロテクトリング	体+2 人类状态时受到伤害减少	商店的贵宾RANK达到3
ハイパワーリング	力+6	商店的贵宾RANK达到5
ハイバイタルリング	体+6	商店的贵宾RANK达到4
ハイマジックリング	魔+6	商店的贵宾RANK达到5
ハイクイックリング	速+6	商店的贵宾RANK达到4
ハイラックリン	运+6	商店的贵宾RANK达到4
ギャンブルリング	力、运+1 攻击伤害幅度增加	MAD MART 纯白の箱
スカルリング	体、魔+2 咒杀反射	EGG施设（继承1的记录，在1里有打倒药师王）

名称	效果	获得途径
スタメンリング	魔、运+1 战斗开始攻击x2，随时间逐渐降低	EGG施设
チェンジリング	运+2 交换时候不消耗行动力	EGG施设
カラミティリング	速、运+1 容易成为敌人攻击对象	海底隧道(EGG施设クリア后)
ドラゴンリング	体、魔、速+1 万能属性攻击伤害减半	EGG施设（再）（继承记录，在1里有打倒深…
エーテルリング	魔+3 回复时候的回复量增加	EGG施设（再）
フォローリング	力、体+1 攻击被回避时候行动力只减1	EGG施设（再）
アマラリング	全能力+10	空港施设（继承1的记录，在1里有打倒人修罗）
ブロックリング	力、魔、运+1 攻击无效时行动力只减1	空港施设
デュアルリング	魔、速+2 装备者连续行动两次	空港施设
メガパワーリング	力+9	商店的贵宾RANK达到
メガバイタルリング	体+9	商店的贵宾RANK达到
メガマジックリング	魔+9	商店的贵宾RANK达到
メガクイックリング	速+9	商店的贵宾RANK达到
メガラックリング	运+9	商店的贵宾RANK达到
バリアブルリング	全能力+1 随机行动力+1或-1	MAD MART 黄金の箱
スルーリング	速+2 待机不再消耗行动力	太阳(ジャックフロスト を倒す…)
シールドリング	魔、运+2 战斗开始时展开物理无效防壁	太阳
シンクロリング	运+1 使用合体技能消耗行动力减1	太阳
ブレスリング	增加一次行动力	太阳(打倒…
オーラリング	全能力+20	太阳(打倒…
アボイドリング	速+3 回避・无效敌人的攻击消耗敌人全部行动力	太阳(打倒…
マスターリング	万能以外全攻击无效	收集所有的… 第二层研究者的…

游戏乐趣 完全发掘

绝对隐藏 秘技天地

TOP-SECRET



过了一个热热闹闹的春节，一回到编辑部就收到了很多热心读者的投稿，真是令人大感欣慰和鼓舞！这里要感谢一下刘施之、唐王律、杨影豪等读者对秘技天地的支持，他们在信中对我们提出了很多中肯的意见与建议，还提供了不少有趣的秘技。虽然由于版面及内容所限不能把他们的来稿都刊登出来，但大家热爱游戏的心情我们已经确实地感受到了。希望各位读者今后还能踊跃地投稿，与龙马一起把秘技天地栏目越办越好。 □责编/龙马

GBA 火炎之纹章 烈火之剑

日版 ファイアーエムブレム 烈火の剣

★超强的枪スレンドスピア：在正常游戏中，这把枪的威力一般，但通过一定方法可以得到一把超强的スレンドスピア，方法如下。

1.必须持有フレイボム这个道具（游戏中共可以得到三个）。

2.在エリウッド篇第24章。

3.随便让谁将フレイボム埋在地下，待敌方回合时，一旦有敌人踩上了这个地点，在他费血的一刹那，按住A+B+SELECT+START热启动。

4.读取刚才的中断记录，这时你会发现，敌人全部归你控制了！将本章BOSS（那个能力十分变态的女龙骑）移动到她下方的暗法师处，和那个暗法师交换物品，将她所持的スレンドスピア换给暗法师，将暗法师的魔导书换给BOSS。随后你会发现BOSS能力大减，而换给暗法师的スレンドスピア的名称已经变为绿色，成为可入手道具了。

5.将暗法师干掉，超强的スレンドスピア入手！这把枪的基本数值与普通版相同，但却有着极强的能力加成，具体如下：HP+17、力+5、技+4、速+9、守+4、魔防+14。

★注意事项：1.BOSS千万不要杀死了，以后可以加入。2.在交换前一定不要杀死暗法师。3.只能控制敌方一回合，要尽快完成操作。 湖北 刘施之

PS2 生还者

美版 TheSuffering

★输入秘技前要按住L1、R1和 X。

★恢复体力：下、下、下、R2、上、上、下、上、R2 。

★获得除Gonzo Gun外所有的道具和武器：下、上、下、左、右、左、R2、上、左、上、右、上、右、下、左、R2、下、下、下、R2、R2。

★获得Gonzo Gun：左、R2、R2、R2、右、左、右、左、上、R2、R2、R2、下、上、下、上、R2。

★Xombium Bottle全满：左右、右、上、上、R2、左、右、R2、右、上、右、R2。

NDS 蜘蛛侠2

美版 SPIDERMAN2

★打开选关模式：通过一次以后，以"FLUWDEAR"为名字开始新游戏。

GBA 西红柿冒险

日版 TOMATO ADVENTURE

★获得隐藏卡片：在"ラードコロシアム"与マツモトギミカ对话后会出现"スータトボタンをおしてね"的字样后输入密码就能获得隐藏卡片。

★バサランカード：上、右、A、下、右、B、下、右、A、下、B、A、上。

★アビーラカード：左、上、B、下、上、下、A、B、右、A、下、上、B。

GBA 最终幻想1·2

日版 FANAL FANTASY1·2

★FF2的一些秘技：1、HP增长绝技——很普遍的秘技，就是用俗称的自虐来提升HP值，方法是在战斗中打自己的队友，然后当HP有削弱时，带伤打完这场战役，电脑就会提示HP值增长了，如此反复……建议去一开始的地方练，那儿的怪兽很弱，不会对我方构成威胁，免得一仗打下来，被敌人再来一下就挂了。还有就是后期得到的毒斧头，练HP时千万不要装备此武器，对于练HP毫无帮助。2、魔法级别、武器级别快速增长法——首先是武器的，在战斗中不断的"攻击"→"取消"（AB），电脑就会计算下次数，如此反复，几十下后就升一级了。魔法也是一样道理，选择"魔法"→"攻击"→"取消"，如此反复，几十下后就升一级了。 3、游戏初期巧打菲因城首领——前题是敏武加入队伍后，再买一本冰魔法书给女主角（3位主角给哪个都一样），让她学会冰魔法。来到菲因城内，把女主角和敏武都调到后方，然后让敏武用次元术，回到大地图，再进菲因城，和首领交谈，开战！第一回合让敏武用HP、MP交换的魔法和首领交换，交换成功后，首领的HP就只有10了（因为之前敏武用次元后，HP就扣为10了），然后配合女主角的冰魔法，即可一击必杀首领（冰魔法一级的一次攻击对首领的伤害为二十几）。不过如果敏武的交换没成功，就要重来了，多试几次。打败首领后拿到现金300，有时候还会掉落贵重物品，如火炎弓、青蛙术书、黄金铠甲，卖掉或装备上去都是不错的选择。4.MP增长法——前提是我方有人会灭魔术，然后在战斗中对我方人员使用，MP扣减后（最好把MP扣光），战斗胜利后电脑就会提示MP增长，如此反复就能快速提升MP。

PS2 胜利十一人8

日版 WINNING ELEVEN8

★WE8大BUG、无限进球法：实况8里有个BUG，只要你进球，就可以无限地加比分，具体情况如下：在我方选手射门后，足球飞入大门的一瞬间（未出现庆祝画面）立即按START调出菜单，然后反复进入REPLAY观看录像，每看一次加一球。比赛中右上角比分最多显示99个，但实际数字还在增加。此方法的关键是掌握好按START的时机，一定要在球进入但没有出现REPLAY的一刹那！

GBA 奇奇怪界

日版 奇奇怪界

★提高难度：在游戏出现三团火焰标题的画面中，按顺序输入上、下、右、左、左、右、下、上、select，成功的话，红色火焰变成蓝色，进入游戏后敌人比普通难度厉害很多。

★选关秘技：在标题画面中输入上、A、左、B、下、L、右、R便可进入选关画面。

★进入里关：在标题画面中输入上、下、右、左、左、右、下、上，便可以进入游戏里关。

PS2 杀手3：契约

美版 Hitman 3: Contracts

★武器开启秘技：当使用特定难度完成某些任务后，就可以得到隐藏的武器，具体条件如下。

1、用沉默刺客等级完成第九关任务可以得到AK74消音来福枪。2、用沉默刺客等级完成第一关任务可以得到CZ 2000双管手枪。3、用沉默刺客等级完成第十关任务可以得到GK 17双管手枪。4、用沉默刺客等级完成第六关任务可以得到M4卡宾来福枪。5、用沉默刺客等级完成第四关任务可以得到500型号双管手枪。6、用沉默刺客等级完成第二关任务可以得到微型乌兹双管冲锋枪。7、用沉默刺客等级完成第11关任务可以得到微型乌兹消音双管冲锋枪。8、用沉默刺客等级完成第八关任务可以得到MP5消音双管冲锋枪。9、用沉默刺客等级完成第12关任务可以得到PGM消音狙击来福枪。10、用沉默刺客等级完成第五关任务可以得到双管霰弹枪。11、用沉默刺客等级完成第七关任务可以得到SG220.S双管手枪。12、用沉默刺客等级完成第三关任务可以得到Silverballer无声双手枪。

GBA 信长异闻录

日版 信长异闻录

★蜂须贺小六加入法：在游戏发展到美浓战役-稻叶山战的时候，移动到坐标（22，10）的位置就会让攻击数值很高的蜂须贺小六成为同伴。

PS2 托尼霍克职业滑板4

美版 Tony Hawk's Pro Skater4

★开启所有作弊菜单：在"Cheats"菜单下输入"watch_me_xplode"。

★用托尼的儿子进行游戏：在创造新选手时，以下面的两个名字命名：Spencer Hawk 或者 Riley Hawk。

★所有动作都Specials：在"Cheats"菜单下输入"DOASUPER"。

★骇客特效：在"Cheats"菜单下输入"NOSPOON"。

GBA 雷曼

日版 Advance RAY-MAN Advance

★无限接关：在continue画面中输入：上、下、右、左，之后就会有无限接关。

GBA 宇宙巡航机

日版 GRADIUS

★武器全满：在玩这款经典游戏时，大家是不是都试过了KONAMI公司的经典秘技呢？在游戏中暂停，再输入：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，怎么样？是不是全部武器都有了？得意了吧？5秒钟后……呵呵，你今天有没有自爆？原来这是阴险的KONAMI给各位玩家设下的圈套，输入之后就会自爆，真正的秘技是要暂停后输入：上、上、下、下、L、R、L、R、B、A，好了，去虐待可怜的敌人们吧！

★游戏速度变慢：左、右、上、下、左、左、右。



主持了这些期的大墙画廊，小沛觉得自己从中也受益不少。中学时代的绘画激情现在又有了复燃的迹象，说不定哪天小沛会把自己的画作拿出来与大家分享。不过现在画廊的投稿质量这么高，我也很有压力啊！

最佳美工奖

↑零式飞翼 广东 钟坦岗
的确是非常有气势的画作，可是你没有给画稿起名字，小沛只有越俎代庖了。还有就是这幅画稿折叠得太厉害了，导致视觉效果大打折扣。



←火影忍者六格年 福建 王霞
可爱的Q版忍者在写满了「新年快乐」的长卷上干什么呢？准得你找到了那么多字体，好多字小沛都不认识，真是汗颜啊。



↓里昂 布和
实在非常抱歉，由于小沛一时疏忽，这幅画稿的作者信息丢失了。希望作者看到这幅画后和编辑部联系。最后说一句，这幅画的感觉非常棒！

↑幻水4 北京 徐翔
这个游戏实在是不怎么理想，看样子你很喜欢吧？小沛也就不再打击你了。不过画稿倒是不错，看得出你在上色时很下功夫。



↑林克 广西 首驻
不知这幅画的地址和姓名写对了没有。你说把这幅画反过来看效果更好，小沛试了一下果然是增加了画面的纵深感，难道你当初画的时候就是为了让大家反过来看吗？

↑火影忍者 吉林 张燕
这期投“火影忍者”的画稿就有3张，还真多啊！难道都是火影饭斯？小沛没怎么看这部动画，不过相关的游戏倒是玩了不少。



↑火影忍者-小樱 天津 荣缨
你的这幅画简直比火影忍者的动画原作还要可爱，可能是比较合小沛的胃口吧。整体构图有点问题，画面虽然极富有动态，可是坠落的感觉不太对。

XBtool 应用指南

近来不少朋友在XBOX DIY的过程中遇到了一些问题，比如是否支持大硬盘，是否支持137g以上超大硬盘；EVOX安装到E盘行不行，还有如何开机就进PHOENIX等等。其实这些问题都跟BIOS有关（那是自然的，BIOS是最根本的东西嘛）。因此我写了这篇文章，对XBOX各种版本的BIOS功能差别以及XBtool这个BIOS编辑工具作出一点简明的介绍，希望能够对大家有帮助。

关于不同BIOS的功能，大家可以看http://www.xbox-scene.com/bios_retail.html这个文档，里面已经说的很详细了。但可能有的朋友觉得看这个巨大的英文表格比较别扭，所以我翻译了一下，大家可以参看本文后的附表。

下面我来介绍一下XBtool。XbTool是一个编辑、修改XBOX BIOS的工具。功能很强大，可以让BIOS有更多的功能。

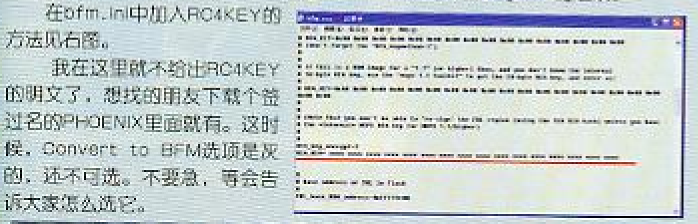
以下适用于XbTool 1.0.22 版。本版支持BIOS类型：X2 4981，X2 4979，X2 4978.03，X2 4977，X2 4976.02，Evox M7，EvoX D.6

注意！改机有风险！！

关于BIOS类型的选项

在这里要注意，如果你要修改非BFM的BIOS，那么这里一定要选择Multi，否则打开BIOS时会报错。同样，如果你要修改BFM的BIOS，那么这里一定要选择BFM。如果要修改BFM的BIOS，你必须在\Config\BFM目录下的bfm.ini文件中加入RC4KEY，并将其复制到\Config目录下。不然在BIOS Type里根本没有BFM的选项！

在bfm.ini中加入RC4KEY的方法见右图。



我在这里就不给出RC4KEY的明文了，想找的朋友下载个签过名的PHOENIX里面就有。这时候，Convert to BFM选项是灰的，还不可选。不要急，等会告诉大家怎么选它。

修改BIOS以支持137G以上的硬盘

运行XBtool。按右图设置，有4个选项：

◆Use Standard Partition Table（使用标准分区表）

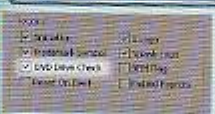
◆Partition 6 Takes Rest of the Drive（让F盘获得全部容量）

◆Partition 6 Takes up to 137GB / Partition 7 Takes Rest（F盘获得137G容量，剩下的空间放在G盘）

◆Partition 6 Takes up to 137GB / No Partition 7(F盘获得137G容量，没有G盘)

关于"Ignore Hard Drive Partition Table"一项，作者说是将会使BIOS的分区表覆盖硬盘上的分区表。并说这1项通常不选择，除非你有一个分区表在硬盘上并且它有些问题。我不是太理解什么意思，如果有哪位朋友知道，希望你告诉我。

光驱检测设置



不打这里的勾，可以取消XBOX对光驱的检测。使XBOX在没有光驱的情况下也能够开机，这样你只需要有硬盘就可以了。对于光驱出现问题而无法正常使用的情况有一定作用。

风扇转速

在这里，可选的最小值是20%。这也是XBOX默认的风扇转速度（绝对最小值是0，但XBtoo不可以选比20%更小的值）。最大值是100%。作者说他测量过XBOX风扇的电压，在20%的时候是6.80伏特。转速每调高2%，电压增加0.125伏特。在转速100%时到了11.60伏特。我在这里建议大家还是不要更改这个值了。

启动选项

在这里可以选择启动的顺序，允许你设置为从硬盘上除C盘之外的其他分区来启动XBOX。系统会根据这里所给出的优先顺序，依次从硬盘的各个分区上搜寻启动文件。例如你想让E盘的EVOX启动，那么可以按照左图设置。

将BIOS转换成BFM类型

将BIOS转换成BFM类型，就可以用PHOENIX加载了。这方面的介绍不少，我就不再赘言了。

在这里要注意，你只能把非BFM类型的BIOS转为BFM，如果一个BIOS已经是BFM的，你就不能再选Convert to BFM这一项了。



1、在Config\BFM\目录下要有bfm.ini文件，并且已经加入了RC4KEY。**2、**将Config\More Configs目录下的Debug.ini内加上RC4KEY，并将其复制到Config\目录下。**3、**重新运行XBtool，在BIOS Type中选择Debug。然后点击"Unpuck"按钮，选择一个已经是BFM类型的BIOS（比如X2.4979_bfm）。这时候似乎什么也没发生，但这时xbtool目录下会出现一个与你刚才所选BIOS同名的目录。进入此目录，将其中的2bl.img文件改名为bfm_2bl.img。并将bfm_2bl.img移动到\Config\BFM目录下。**4、**重新运行XBtool。按"Unpuck"按钮，选择应该你希望转换的非BFM的BIOS。（我这里选的是4981.06_256k.bin。）然后在XBtool\目录下会出现一个和你Unpuck的BIOS同名的目录。我这里这个目录是4981.06_256k。**5、**点上那个Convert to BFM项上的勾。点击Pack按扭。进入X2.4981目录，选择xboxkrnl.img这个文件。然后给要生成的BIOS文件起个名字。点击保存。这时XBtool会提示你要不要给这个BIOS文件加上BFM flag。加了BFM flag就不会在你加载了BFM BIOS时显示启动LOGO，就是不像在你开机时要显示启动动画。选择YES。这样一个BFM BIOS就生成了。要注意的是不要把含有BFM flag标记的BIOS刷到主板上！(包括直读和TSOP)

Embed Eeprom

这个允许用BIOS内置的EEPROM信息代替真实的EEPROM内的信息。这可以用在一些恢复的功能上。比如你机器上的EEPROM损坏了或者写入了错误的数据，或者用来解锁硬盘（你需要有一个EEPROM的备份）。这个功能也许可以防止你用改过的机器上LIVE！被BAN，但是这还需要进一步的测试。目前还不确定。

为了把信息内置进EEPROM，你需要有EEPROM的备份，文件名为"eeprom.bin"，将其放在xbtool\Patch Data目录下。你可以使用eepmod来修改EEPROM的内容。将EEPROM打入BIOS的方法是打开一个BIOS文件，选中Embed Eeprom的对勾，再保存就可以。

内置HD Key

内置硬盘 KEY（只适用于 M7 & X2 4981 BIOS）可以把硬盘 KEY内置在BIOS里。但使用这个功能时你的硬盘必须是解锁的，如果你的硬盘是锁住的，那么这个功能会失效。这个功能可以用来解锁硬盘或是用来防止你在改机后上LIVE！被BAN。你可以写一个假的 HD KEY进去，这样被BAN了以后改一下就可以了。你可以用ConfigMagic来取得HD KEY。

调整BIOS大小

这个功能可以用来改变BIOS文件的大小。你不用先OPEN一个BIOS再改大小。直接点Size按钮，选择要改变大小的BIOS，然后起个名保存就行了。

设置开机进入PHOENIX

首先来明确一下思路。要开机就进PHOENIX，那么就要求启动后不运行EVOX，而是运行PHOENIX。现在我们的BIOS一般是先搜索evoxdash.xbe这个文件，如果有，那么就运行它，所以我们要把PHOENIX的执行文件改为evoxdash.xbe。但是运行了PHOENIX以后，加载的BFM BIOS生效时，也是先要搜索硬盘里的文件，如果有evoxdash.xbe，就运行它。但这时evoxdash.xbe已经不再是EVOX了，而是PHOENIX了，所以就又运行PHOENIX，又加载BFM BIOS，又运行evoxdash.xbe，这样就死循环了。那怎么办呢？这就要修改BFM BIOS的启动顺序，让它生效后不要再搜索evoxdash.xbe（这时evoxdash.xbe已经是PHOENIX了），而是去搜索EVOX的执行文件，就可以避免死循环。

1、运行XBtool，打开一个你要修改的BFM BIOS。方法见我上面说的。**2、**将第1启动文件的名字改成whaha.xbe（叫什么随便，但要和你改名后的EVOX执行文件一致）。保存。**3、**把PHOENIX解压到PC的硬盘上。比如解压到c:\phoenix。**4、**将修改后的BIOS文件改名为xboxrom.bin，放在PHOENIX的Bioses目录下。**5、**将c:\phoenix件夹下的文件拷贝到XBOX C盘的根目录下（不要连phoenix目录拷贝）。就是要让PHOENIX的执行文件default.xbe处于XBOX C盘的根目录下（做以下步骤时，XBOX不能重启）**6、**将XBOX C盘下的evoxdash.xbe改名为whaha.xbe。将PHOENIX的执行文件default.xbe改名为evoxdash.xbe。

以下是各种不同BIOS功能的列表。

注1：跳过MS Dash的系统时钟检测。这样你可以在换新硬盘后用光驱启动。

注2：v1=从F或E:\xboxdash.xbe启动

v2=从F或E:/evoxdash.xbe启动，如果没有，则从F或E:/xboxdash.xbe启动

v3=先从F或E:/evoxdash.xbe启动，如果没有，则从F或E:/nexgen.xbe启动，如果还没有，则从F或E:/xboxdash.xbe启动

v4=将尝试以下启动顺序：c:\evoxdash.xbe，c:\avadash.xbe，c:\nxmdash.xbe，c:\xboxdash.xbe，e:\evoxdash.xbe，e:\avadash.xbe，e:\nxmdash.xbe，e:\xboxdash.xbe，f:\evoxdash.xbe，f:\avadash.xbe，f:\nxmdash.xbe，f:\xboxdash.xbe

注3：v1=尝试从c:/xboxdash.xbe以外的文件启动XBOX。

v2=先启动c:/evoxdash.xbe，如果没有，则从c:/xboxdash.xbe启动

v3=先启动c:/evoxdash.xbe，如果没有，则从 c:/nexgen.xbe启动，如果还没有，则从c:/xboxdash.xbe 启动。

v4=自动按如下顺序搜索：evoxdash.xbe，avadash.xbe，nxmdash.xbe，xboxdash.xbe启动。

v5=自动按如下顺序搜索：avalaunch.xbe，evoxdash.xbe，nxmdash.xbe，nexgen.xbe，xboxdash.xbe启动

×不可以 √可以 △可以，但有问题 ○可选的，需要用XBtool工具修改

BIOS种类	Xtender 1.0	Enigmah beta	Xtender 1.1	Enigmah final	Pandora 1	EvoX 2.1	EvoX 2.2	Xecuter 1	EvoX 2.3	EvoX 2.4	EvoX 2.5	Complex 1.0	Complex 1.02
运行原版游戏	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	△
运行原版重刻(导入)游戏	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	△
运行用MS XDK开发的程序,即使没有经过签名	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
在XBOX开发机上启动xbe编译	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	√	√	√
运行D版	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
上LIVE	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
禁止上LIVE	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
关闭宏视保护	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
无需破解补丁	×	×	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	√
无需第2代破解补丁	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
如果XBE文件含有特殊媒体标识，那么开仓不重启	√	√	×	×	√	√	×	√	√	△	√	√	√
开仓不重启	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
最大扇区(最大支持到137G)	×	×	×	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√
支持137G以上硬盘	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
错误代码16更正(注1)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
VGA mode	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
内含eeprom	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
具有Debug Bios	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○512	○512
运行OpenXDK 开发的xbe	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
改变启动标识颜色	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×	×
允许指定指示灯的颜色	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
开机不显示启动动画	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×	○
从E、F盘启动(注2)	×	×	×	×	×	○v1	○v1	×	○v1	○v1	○v1	×	×
更改启动文件(注3)	×	×	×	×	×	○v1	○v1	×	○v1	○v1	○v1	○v1	×
IGR	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s
禁止 IGR	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s	√s
定制错误代码	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×	×
在LOGO中去处X标志和注册信息	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×	○
没有DVD光驱也可以启动	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
不连接视频线也可开机	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
加快启动动画的速度	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
允许指定风扇转速	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
兼容xbox v1.0	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
兼容xbox v1.1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
兼容xbox v1.2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
兼容xbox v1.3	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
兼容xbox v1.4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
兼容xbox v1.5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
内含XBE文件	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
最小容量(kb)	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256

BIOS种类	Complex 1.03	Xecuter2 4972 v1.0	Xecuter2 4972 v1.1	Xecuter2 4972 final v1.0	Xecuter2 4972 final v1.1	Evox 2.6	Xecuter2 4973 v1.0	Xecuter2 4973 v1.1	Evox D.6	Xecuter2 4974	TATX Debug Dual	PIXEL9 VGA Beta	Xecuter2 4975
运行原版游戏	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
运行原版重刻(导入)游戏	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
运行用MS XDK开发的程序,即使没有经过签名	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
在XBOX开发机上启动xbe编译	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
运行D版	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
上LIVE	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
禁止上LIVE	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
关闭宏视保护	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
无需破解补丁	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
无需第2代破解补丁	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√
如果XBE文件含有特殊媒体标识，那么开仓不重启	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
开仓不重启	○	×	√	×	×	○	×	×	○	×	√	√	×
最大扇区(最大支持到137G)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
支持137G以上硬盘	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
错误代码16更正(注1)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
VGA mode	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×
内含eeprom	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
具有Debug Bios	○512	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√512	√512	×
运行OpenXDK 开发的xbe	√	×	×	√	×	√	×	×	√	×	√	√	×
改变启动标识颜色	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	×	×	○
允许指定指示灯的颜色	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
开机不显示启动动画	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	×	×	○
从E、F盘启动(注2)	×	○v2	×	○v3	×	○v2	○v3	×	○v2	○v2	×	×	○v3
更改启动文件(注3)	×	√v2	√v2	√v3	√v3	√v2	√v3	√v3	√v2	√v3	×	×	√v3
IGR	√s	△bc	△bc	△bc	△bc	√s	√b	√b	√s	√b	√s	√s	√b
禁止 IGR	√s	×	×	×	×	√s	×	×	√s	×	√s	√s	×
定制错误代码	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	×	×	○
在LOGO中去处X标志和注册信息	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	×	×	○
没有DVD光驱也可以启动	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○
不连接视频线也可开机	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
加快启动动画的速度	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
允许指定风扇转速	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
兼容xbox v1.0	√	√	×	√	×	√	√	×	√	√	√	√	√
兼容xbox v1.1	×	×	√	×	√	×	×	√	√	√	√	×	√
兼容xbox v1.2	×	×	√	×	√	×	×	√	√	√	√	×	√
兼容xbox v1.3	×	×	√	×	√	×	×	√	√	√	√	×	√
兼容xbox v1.4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
兼容xbox v1.5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
内含XBE文件	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
最小容量(kb)	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	512	512	256

BIOS种类	Xecuter2 4976	Xecuter2 4976.02	TATX Debug Dual VGA	Xecuter2 4977	Xecuter2 4978	Xecuter2 4978 BugFix	Xecuter2 4978.02	Xecuter2 4978.03	EvoX D.6SP	Xecuter2 4979 Repack	EvoX M.7	Xecuter2 4980	Xecuter2 4981
运行原版游戏	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
运行原版重刻(导入)游戏	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
运行用MS XDK开发的程序,即使没有经过签名	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
在XBOX开发机上启动xbe编译	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
运行D版	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
上LIVE	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
禁止上LIVE	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	√
关闭宏视保护	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
无需破解补丁	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
无需第2代破解补丁	√	√	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
如果XBE文件含有特殊媒体标识，那么开仓不重启	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
开仓不重启	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√	○	√	√
最大扇区(最大支持到137G)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
支持137G以上硬盘	×	○	×	○	×	×	×	○	×	√	○	√	√
错误代码16更正(注1)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	√	√
VGA mode	×	×	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
内含eeprom	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○
具有Debug Bios	×	×	√512	×	×	×	×	√	×	×	×	×	×
运行OpenXDK 开发的xbe	×	×	√	×	×	×	×	×	√	×	√	×	×
改变启动标识颜色	○	○	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○
允许指定指示灯的颜色	×	○	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○
开机不显示启动动画	○	○	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○
从E、F盘启动(注2)	○v3	○v3	×	○v2	×	×	×	×	○v2	○v3	○v2	○v2	○v3
更改启动文件(注3)	√v3	√v3	×	√v3	√v4	√v4	√v3	√v4	√v2	√v4	√v2	△v4	√v5
IGR	√b	√b	√s	√b	√b	√b	△b	△b	√s	√b	√s	√b	√b
禁止 IGR	√b	√b	√s	√b	√b	√b	√b	√b	√s	√b	√s	√b	√b
定制错误代码	○	○	×	○	√	√	√	○	○	○	○	○	○
在LOGO中去处X标志和注册信息	○	○	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○
没有DVD光驱也可以启动	○	○	×	○	√	√	√	○	○	○	○	○	○
不连接视频线也可开机	√	√	×	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√
加快启动动画的速度	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
允许指定风扇转速	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	○	○	○
兼容xbox v1.0	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
兼容xbox v1.1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
兼容xbox v1.2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
兼容xbox v1.3	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
兼容xbox v1.4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	√	√	√
兼容xbox v1.5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	√	√	√
内含XBE文件	×	×	×	×	√FTP	√FTP	√FTP	√FTP	×	×	×	×	×
最小容量(kb)	256	256	512	256	1024	1024	512	512	256	256	256	256	256



WORLD SOCCER

Winning Eleven



WE好像一直不大待见阿根廷，感觉日本人对巴西的崇拜已经超乎常理了，所以死对头阿根廷的弱化也就是不可避免的了。游戏里阿根廷攻守严重失衡，与其现实中的水平相距过远。不过没关系，相信本期的文章会给喜爱阿根廷的朋友们一点启发。另：1961年欧洲金球奖得主，曾在那不勒斯、尤文图斯等豪门效力的阿根廷足坛名宿西博莱在2月17日因癌症于阿根廷不幸逝世。

PS2	本刊译名：世界足球·胜利十一人8		
KONAMI	2004.8.5	7329日元	1236KB以上
DVD-ROM	日版	1~8人	全年龄

体育竞技

阿根廷的使用及三前锋战术

阿根廷足球历来以进攻出众而闻名于世。其流畅的配合华丽的进攻为其赢得了无数的球迷。在实况的诸多国家队之中，以三前锋作为默认阵容的队伍的也只有阿根廷一支（本代中默认阵形中的左OH实际上起得就是一个左边锋的作用）。

阵形设置上的细节

实况中的阿根廷的3-3-1-3阵容与现实中基本一致（贝尔萨时代），完全可以表现出现实中那个疯狂进攻不计后果让球迷们热血沸腾的真实的阿根廷。下面让我们从阵形，人员，战术，以及比赛中的技战术思路等各方面来全面的分析一下阿根廷。

默认的阵形为3-3-2-2。首先我们进行一下微调，把左边OH的position略微向前，将其位置改为WF。接下来我们来看看这个贝尔萨的3-3-1-3阵形。

球门

三名后卫平行站位，几乎推到了防守线的最前沿。由于阿根廷整体阵容的靠前，后防线的前压有利于三条线的紧凑与统一，在实际比赛中，当对方推进到中场附近，后卫便可以直接上抢，往往由于其突然性而一击成功，直接破坏对方进攻。但是这样的后防线也往往由于人员的不足以及站位的突前而给对方直塞单刀的机会，这就需要对整个局势的判断与分析来采取适当的防守策略。

中场方面是一个稍稍变形的菱形站位，单后腰拖后，在场上他既是后防线前的一道屏障，又是全队进攻的发起者。两个边前卫靠近后腰，在防守中他们扼守边路防止对方的下底和突破，在进攻中他们在边路接应传中，适当的时候也会出其不意的插上进攻。前腰是整个阵容的核心，作为一名OH，需要全面的进攻能力，他是进攻的组织者，也时常是终结者。在反击中前腰要塞出威胁球，在阵地战中要梳理整个前场，在打不开局面的时候又需要以出色的盘带扰乱对方的防线，在恰当的时刻完成致命一击，在比赛中扮演Key Player的角色。



↑基本的阵容就是343，后卫一定不要冒然助攻，稳守为上。

后卫

锋线上两名边锋主要活动在边路，下底之后或传中或内切，或为中锋做球，或自己制造杀机。中锋在反击中寻找后卫的空当，以犀利的跑位配合中场精准的直传球撕开对手的防线；在边路下底时中锋以良好的位置感抢点头球；在阵地战中为边锋与后插上的中场球员做球助攻。

后腰的设置可以保证其在防守中的投入同时适当的时机也能插上协助进攻。边前卫和边锋都没有设置进攻意识是为了让他们的跑位能够更加灵活，右边前卫的位置通常情况下都是萨内蒂，由于他防守能力强体力出色，所以将防守意识设为最高以充分发挥其优势。阿根廷左路的进攻能力十分强大，而镇守左路的后卫又是令人放心的阿亚拉，所以左边前卫的防守意识设为正常使其能够更大胆的投入进攻。前锋和前腰的设置没什么可说的，都是保证进攻投入发挥进攻能力而已。

以上为3-3-1-3阵形的各个位置的总体战略思想。以下结合阿根廷的战术风格与人员配置让我们再来一下具体的安排与设置。

自由人

在门将这个困扰阿根廷多年的位置上本作终于有所好转，主力门将卡巴莱罗的防守意识90反应88，虽和巴西意大利等队的顶级门将尚有差距，但已足以信任。替补门将弗朗哥虽然在数值上略有差距，但作为一名替补也可堪一用，在状态大好的时候也常常会给人以惊喜。

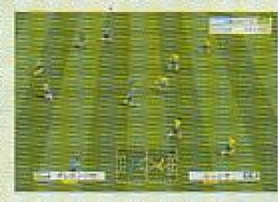


↑如果防守组织不好，被人家从肋部突破是常事，如上图……

萨穆埃尔和阿亚拉是后防线的绝对主力，而剩下一名人选则在海因策和基罗加之中产生，这两人中海因策弹跳、头球、体力更为出色，还有铲球特技；而基罗加在身体和速度上占有优势，这两人的选择要根据对手的特点以及其自身的状态来决定。位置上高大的萨穆埃尔居中令人放心，由于中场上左路防守相对薄弱，所以后场相应的位置就交由阿亚拉来镇守，右后卫则是海因策或者基罗加，在中场右路老将萨内蒂的提携之下只要加以注意这一边一样可以稳固。

攻击路线的铺设

阿根廷中场人才济济，我们可以通过不同的人员搭配实现不同的战术思路。其中的关键在于前腰的选择——艾马尔或者贝隆。艾马尔的特点是灵活敏捷，速度出众，出色的盘带技术往往能搅乱对方的整条后防线。贝隆相比艾马尔身材高大对抗能力强，远射功夫十分了得。如果以艾马尔作为前腰那么全队的风格便更倾向于速度，以快速的攻防转换和暴风骤雨般的攻势来拖垮对手。而贝隆坐镇前场指挥的话那么就更适合讲究控球追求节奏的打法。右路的人选毫无疑问，国米队长以现实中稳定的表现与游戏中令人信服的数值当之无愧的坐在这个位置上。左路则有基利·冈萨雷斯和索林可供选择，基利的特点在于出色的进攻能力，准确的左路传中和优秀的盘带是阿根廷重要的进攻武器，再加上左边锋克拉迪奥·洛佩斯，构成了一条世界级的左路通道。索林的优势在于防守稳固体力充沛，可以大大加强阿根廷的中场防守能力，为脆弱的三后卫防守体系分担压力。后腰上的二择问题更为直接，贝隆有着硬朗的身体和尚可的防守意识，是后腰位置的称职人选，配合他大局观与传球好的优势，适合发动快速犀利的反击。但是他过于优秀的进攻意识却让他屡屡插上助攻，给对方的反击以可乘之机。相比坎比亚索和阿尔梅达则稳健的多，可进攻却也不得不因此而减色许多。



↑大头达利桑德罗技术一级棒，七八个大汉也近不得身。



↑后腰断下球来往往就要立刻组织进攻，好在技术好的人有好多。

多变的锋线组合

锋线上虽然人员并不丰富，却一样可搭配出多种不同的战术。许多玩家一直认为阿根廷的中锋理所应当使用高大强壮头球好的克雷斯波。但尝试一下萨维奥拉也许会给你一个惊喜。萨维奥拉速度快，敏捷高，小巧而灵活，又有突前和反越位这两项加强奔跑能力的特技，以他做突前箭头，往往能够做出精妙的传跑配合。再加上艾马尔和贝隆这两位短传精度高达95的传球手在后为其做球，撕开对手防线比想象的要简单得多。当然这种战术思路更适合快速反击，牺牲了中锋的高度与身体便大大减少了阵地战中进攻的手段。显然克雷斯波的身高和素质更适合于阵地战，强大的头球能力以及本代近乎离谱的两下圆圈下底传中，轻易的就能让对手的后卫无能为力，强壮的身体能够让他在与后卫激烈的身体对抗中更好的完成技术动作，这都是萨维奥拉所欠缺的。在边锋的选择上克拉迪奥·洛佩斯的能力明显优于其他任何人而毫无疑义的统治着左路。而在右路，以萨维奥拉做边锋的话，那么便要充分发挥速度与技术优势在内切寻求射门传球机会；但是若考虑配合克雷斯波的头球战术，那么德尔加多由于长传精度和边路活动

前锋



↑鬼子萨维奥拉的控球突破及加速内切能力是在游戏中首屈一指的。





技则让他更适合这个位置。主力阵容安排妥当，让我们来看看替补阵容。

不得不说阿根廷后防线上的板凳深度是令人担忧的，海因策和基罗加两人可以互为替补，但阿亚拉和萨穆埃尔这两人在后防线上却是不可或缺。萨穆埃尔是阿根廷后防线上唯一拥有统帅能力的选手，他和阿亚拉的数值也远比其他后卫要优秀的多。但在状态和伤病的影响下，有时也不得不硬着头皮让替补队员上阵。很多玩家往往因为只关注位置适应性而忽略了萨内蒂。其实萨内蒂在后防线上的表现远比替补席上的后卫们要出色的多。边后卫出身的他体力充沛防守意识良好，在和优秀前锋的身体对抗中也能不落下风，特别是相对于替补后卫他速度较快，能够及时地弥补后防线上的漏洞。如果情况迫不得已，完全可以把萨内蒂从中场撤回后场来弥补后防线的缺损。

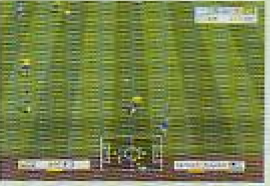
↑边路防守时要尽量创造出人数优势，遏制敌人的进攻以免被突破。

中场

中场方面后腰位置上贝隆、坎比亚索和阿尔梅达都可以披挂上阵。这三人的区别在于进攻能力，这点前面已有讲解不再赘述。左边路有索林和索拉里在场下坐镇也不必担心。右路却是个问题，当攻守兼备的萨内蒂下场以后似乎就只剩下小将加莱蒂可以顶替他了。其实我们可以忽略逆足的影响把左脚选手安排过来。索林充沛的体力和不惜命的奔跑完全可以掩盖逆足的缺陷，而逆足脚能力不弱的索拉里只要机会得当一样可以传出高质量的传中。同时左脚选手从右路进攻更有利于切入禁区制造威胁。能够胜任前腰这个核心位置的替补只有达利桑德罗，虽然数值白花花一片，但是影响到前腰能力的最关键几项数值却足以令我们信任他了，92的盘球精度，87的短传精度，82的长传精度以及89的技术足以使他完成好前腰位置上的控球与分球，最突出的是他还同时拥有可令塔与传球手两项表现中场驾驭能力的特技，整个游戏中有这样能力的球员也仅有9人而已。

前腰位置的人选

在前锋线上，像前面所讲的克雷斯波和萨维奥拉都可以胜任中锋，在左边达利桑德罗可以作为克拉迪奥·洛佩斯的替补，右路上加莱蒂和德尔加多特点相似，虽然较德尔加多速度略逊并且缺少边路特技，但作为替补还算得上称职。其实在右边锋的位置上我们还有一个选择——艾马尔，艾马尔在这个位置上更像是一名介于前腰与边锋之间的角色，由于没有边锋的位置适性，所以艾马尔的活动范围不会向一个纯边锋那样突前且靠边，而是更倾向于中路，其高超的盘带与精准的传球往往会让对方的后卫无所适从。他的作用更像一个两前锋战术中的第二前锋。



↑前锋与边卫间的配合是很重要的进攻手段，有时违规也要考虑。

↑边路进攻也要创造出人数优势，吸引敌人的兵力后转移。

有了一套完整的阵容，接下来让我们谈谈在实战中如何有效地发挥这套阵容的威力，如何扬长避短取得胜利。

首先我们要明白这套阵容的特点何在，所谓知己知彼，百战不殆。正如前面所讲的，阿根廷这套3－3－1－3阵形以强大的攻击力而克敌制胜。在进攻中，中前场的7个人全部都可以参与其中，配合人员特点我们的进攻手段也是多种多样的。我们的优势集中表现在前场三前锋，由于两个边锋的存在所以阿根廷的进攻大开大阖，能够做到真正的两翼齐飞，一边进攻受阻时可以迅速转换到场地另一侧，这是两前锋所不能比拟的优势。

人墙

↑过少的兵力使得后卫线上往往捉襟见肘，只能靠技术来弥补。

让我们以一次完整的进攻为例来分析一下。后场防守抢断成功，攻防局势转换。断球队员将球传给正在中圈与禁区之间的艾马尔。这时候通过小地图观察前场形势，正常的情况应该是这样的：两个边锋正在高速套边，中锋跑位寻找空当等待直传球，中场其他球员像艾马尔靠近作为接应。而对方的防守也不外乎做出如下几种反应：1，防守球员不计后果的紧逼或抢断或犯规；2，个别球员上前围抢其余后撤补位保持阵形；3，后防线统一后撤迅速转变为防守态势；4，后防线整体前压制造越位陷阱。



↑高速的传切配合只要能抓住敌人的一丝失误，就能创造出机会……

第一种情况最好应对，上前围抢的同时其后卫线必然会空门大开，避免多余的盘带，在防守队员尚未贴身之前看准时机直塞即可，或边路或中路，都可以造成极大的威胁。第二种情况同第一种类似，不过由于对方后防线的分工明确协调有序，空当往往稍纵即逝，其实这种情况下上前逼抢的通常都是边路防守队员，通过小地图一旦发现其上抢意图，便可直塞边锋撕开对方防线。第三种情况往往是有经验的高手所乐于使用的，集体退守下后防线不会轻易露出空当，面对这样的情形，前腰带球高速杀向禁区是最好的选择，继而选择适当时机或远射或分球或突入禁区则要视对方变化而定了。面对第四种造越位战术，个人盘带晃开前压的后卫是一种十分合适的破解方法，当然如果能够掌握好传球时机反越位的好那么会更有威胁。以上这些都需要能够及时洞察对方防守意图，所以在由守转攻的过程中，一定要重视小地图，通过小地图观察整体形势是我们把握进攻路线的重要依据。如果快速反击不成，则会转入阵地战。在阵地战中可以充分发挥阿根廷前场进攻人数多的优势，每名队员控球时，身边都至少会有两名队友在接应，同时大范围的对边转移也是寻求空当的好方法。进入阵地战一定要保持耐心，切不可草率，攻方越稳健，守方越容易急躁暴露空当。阵地战实际上也是一场心理战。和现实足球中一样，打破铁桶阵最有效的手段是远射、下底传中和个人盘带。阿根廷中不乏远射好手，基利、贝隆还有克雷斯波都有一脚远射的好功夫。基利靠向中路以后的接应射门，贝隆与艾马尔或克雷斯波作配合之后的插上打门，以及克雷斯波拉到禁区以外的突施冷箭，往往因为其突然性而收到奇效。下底传中更不必多言，无论是边锋还是边前卫，传中的脚法都是一流的，一定注意的就是充分利用边前卫与边锋之间的接应，有时候45度的斜向传中比下底之后更有威胁。盘带则要注意路线的选择，两个边锋利用R2急停之后沿底线的内切，还有灵活的艾马尔从禁区弧附近开始的强行突破，都是比较切实可行的线路。突破中最关键的因素在于果断，无论面对怎样的防守都要有纵千万人吾往矣的气势。

保证攻守的平衡

说完了进攻，我们来谈谈防守。防守历来是实况中阿根廷的劣势。以下我们将从防守反击和防守下底这两面来讲一讲怎样通过个人技术来尽量弥补这个天然的漏洞。

守门员

球门

在被对手反击之时首先不能自乱阵脚，一定要思路清晰，下脚果断。造成反击的原因不同，面临反击时候的防守队形也是不同的。主要的区别在于是普通阵地战被反击和定位球被反击。阵地战被抢断以后一般的局势是这样的，我方三后卫站位靠前离禁区较远，中场站位因进攻时的跑位而一时混乱。而定位球被反击时中线附近一定会有一名边前卫和后腰在拖后，其中后腰站位比边前卫稍稍靠前。面对反击时首先应该控制中场离球最近的队员对其进行逼抢（在定位球被反击的情况下要利用拖后那名边前卫的速度优势尽量贴住控球队员，后腰在旁协防或去盯人），即使不能抢下球来贴身的紧逼也会延缓对方反击的速度。



↑阿根廷无比犀利的攻击使得门将也有机会破门……这有点扯了……

防守队员

然后迅速控制后卫线队员后撤，切勿贸然按方块键围抢，把对方前锋控制在自己的防守范围之内。如果出现对方趟球过大，传球不准确或者接球队员距离防守球员过近等情况时，不要错过这种抢断时机，萨穆埃尔和阿亚拉的卡位上抢技术是非常过硬的，适时的方块键围抢可以轻易的破坏对方反击。

到了各人的手中又各有各的不同。正如前面屡屡提到的，对场上局势的分析永远是赢得比赛的关键所在，没有适时的变化是很难取得好成绩的。思路是制胜的法宝，把握住灵光一现的瞬间才是实况和足球最美妙的地方。　□文/潮风　责编/无无

某天我在无聊和郁闷之中将已经罢工很长时间的老PS2大卸八块，又擦又吹，结果它居然就——

你以为我要说什么？它又好了吗？当然不是，我连把那些零件拼到一起去都做不到了，那还谈得上什么读盘，这令我一度怀疑自己是不是真的很笨。不过事后请来朋友一看，他很震惊地说：“你拆得也太细了吧……”不得不说这句话是对我很大的鼓励，我觉得他这是在表扬我，看来我的动手能力还是很强的吗。

看来这电器还是不能随便乱碰，触了电是小事，东西要是弄坏了可就郁闷了（我好像说反了……）

所以本期的主题就是开心——虽然总有不如意的事，但我们要打起精神来对抗它们。

□唯夜

足球流氓是怎样炼成的

有关XX游戏店的一切在我的记忆中早已模糊，只隐约记得那是个光线阴暗、空间逼仄的小门脸儿，门板的茶色玻璃上贴的海报一开始是力拒美男斯考尔；后来又与时俱进地换成了美女训兽师尤娜；再后来，我便有很长一段时间没再去过XX游戏店了。而多年以后的一个傍晚，当我又一次从它门前经过的时候，赫然发现其早已物是人非，原本矗立在招牌上的“XX游戏”字样业已被张牙舞爪的“兰州拉面”所取代，大学生模样的人们围坐在店外露天的桌子上吸溜吸溜地大快朵颐——诚如你所知，这幅光景搞得我委实有些黯然神伤，因为我曾想象过在多年以后的多年以后，一个春暖花开的季节里，我会领着我的后代来到“XX游戏”的面前，用慈爱的语调对他或她说：“孩子，这就是你爹爹与你米歇尔·哭狗叔叔两人足球流氓生涯起步的地方……”

后卫

遥想当年我还在上高二的时候，那时我和米歇尔·哭狗还都是花季少年不知愁滋味，终日对班级中到处流传的诸如“尤文斑马与AC红与黑孰能问鼎”之类的话题置若罔闻。是的，那时我与哭狗两人都不知晓二十几个精壮汉子围绕着一个皮球在广袤的草坪上奋力奔跑能有什么样的意义，因而竟然也安心地成为了比大熊猫还要稀有的男性足球文盲。

然而俗话说一切皆有可能，因而由一个足球文盲转变为一个足球流氓自然也不是一件难事，而且这个转变过程还可以无比顺利。

那似乎是2001年的第一场雪，那一日哭狗同学与他的小女朋友莫琳·刘大吵了一架，照例为的还是那些诸如“苏X树与古X基谁更英俊”之类鸡毛蒜皮的破事儿。然而虽然是破事儿，刘却肃穆得如同捍卫真理的勇士，她拖着哭腔以惊人的分贝在教室中指着哭狗大喊：“你不理解我！”这弄得哭狗十分不爽。而碰巧当时班主任又宣布了下雪路滑，自习课取消大家早些回家这样的利好消息，于是郁闷男子便喊我一起去打游戏抒发郁闷情怀，并一拍胸脯十分男人地嚎叫道：“我来付帐！”这样我便与他同去。

后卫

这个时候就要说到传闻中的XX游戏店，虽然我早些时候曾经去过那儿，但却因为其内部环境过于狭小且女老板长得过于难看而没有作长时间的停留。其实那一天我们本来也没有想过去XX游戏店，而是去OO游戏店打真三国无双。然而天有不测风云，OO游戏店中的两台PS2竟然被全部占用，我们只得作罢。两张近乎绝望的脸拼在一起，短暂地交流了一下后便决定沦落去附近的XX游戏店——虽然那里环境确实差了一些，然而毕竟还是有PS2可以打，知足常乐。

来到店中后哭狗便开门见山地对女老板说要有PS2，女老板便指了指低矮桌子上的PS2；哭狗对女老板说要有真三国无双，女老板摇摇头说没有真三国无双，我这儿的机子不装盗版；被老板支持正版的精神所感动的哭狗激动地说要看正版游戏的目录，女老板笑靥如花地说道不用那么麻烦，我这儿正版就一张，实况5，不乐意玩就算了。说罢便将右手的食指指向了店门，气势荷直巾帼不让须眉。

多年之后，我在某大学的图书馆中知道了塞因菲尔德将纳粹汤（Soup Nazi）做成了曼哈顿最有名的汤，他的汤好，而且不允许顾客不满意，违者均扔出去打翻在地并踏上一万只脚，严重者更终生不得再次踏入他的店。虽然如此，然而他的店还是生意红红火火。诚如你所见，看来这位女老板也十分精通这套把戏，当然2001年的时候我还不知道有塞因菲尔德这号人，只觉得女老板很有个性；再加上实在是走投无路了，于是便留了下来，白白让那个长得很像男人的女人从我们口袋里掏走了五块钱，现在想来真是有些失策。

在上文中我说过，当时的我与米歇尔·哭狗都是球盲。那个时候我只知道有一个叫做罗纳尔多的巴西人，过人的时候脚能在球上绕来绕去，动作十分牛X；我还知道有一个叫小罗纳尔多的家伙过人动作更加牛X，竟然能够眼往右看而球往右走——当然这是后来的事了，当时的我并没有如此宽泛的足球知识。相比之下，哭狗要比我强，他除了知道罗纳尔多以外，还知道有一个英格兰籍的英俊男子唤做贝克汉姆，并告诉我说这个俊男踢出的任意球竟然可以拐弯，实在很是神奇。此外哭狗还告诉我说贝克汉姆这个人他经常可以看到——“每天早上对着镜子洗脸刷牙的时候都可以看到……”

于是我和哭狗便开始打实况5，哨声一响，二十几个精壮汉子便开始在草皮上竞相使用飞铲特技追随暴力，看不见的裁判也便时不时地现身出来掏牌掏得不亦乐乎。精壮汉子们接连被裁判轰出场外，场面十分壮观。经过一个小时的混战，我和哭狗终归还是谁也没能将球弄到对方的大门中，这实在很是有些不爽。两个落魄男人晃晃悠悠地从店中走出，垂头丧气，一声叹息。



优秀的男人总是有着永不服输的精神，那个飘雪的傍晚，两个优秀的男人在XX游戏店门前约定一个月之后再战——倘若这是电影中的情节的话，那么此时必然会响起一阵气势宏大的音乐，两个男人在如血的残阳中各自转身离开，分别留下一个苍凉的背影……然而生活毕竟不等同于艺术，那天的真实情况是米歇尔·哭狗同学在转身推车子的时候不幸滑倒，躺在地上痛苦呻吟了半天之后才勉强爬了起来，不料刚刚爬起就又跌了一跤，最后依靠我的搀扶才恢复了直立行走的技能，在风雪中步履蹒跚地消失在了我的视线中。

回到家中的我便立刻掸起了砖头PS开始自己的实况修炼。其实实况系列我早就打过，那句蹩脚的“乌龙撒卡”也早在多年以前便传入过我的耳中，但早年第一次打的时候便被灌了一个九比零，实在是很没面子。然而这还不算什么，我的初中好友，同样也是足球文盲的诺曼·李大头竟然也在那一天打电话来往我的伤口上洒盐：“FIFA就是爽，我现在能用XX从后场奔袭到前场连过四个后卫冷静起脚一脚洞穿所谓门神卡X把守的大门，哇哈哈真是太爽了！”就只是这一句话便将我对实况的热情彻底扼死在了摇篮中。

其实对于一个足球文盲兼实况超级菜鸟来说，实况4与实况5在系统上也不见得有什么大的不同，长传短传射门的键位设定都是一模一样——不要跟我提什么系统上更加真实的进化以及新增的技术动作，对一个菜鸟来说，这一切都是虚空，都是捕风。

那一个月我的业余时间几乎全部奉献给了伟大的足球事业，已被我雪藏很久的砖头PS也终于找回了第二春，行将就木的淡蓝色光头终日将一张光盘读得嘎嘎作响，同时实况菜鸟的足球水平也伴随着嘎嘎的声音日渐提高，到了最后竟然有时也能打入一粒很有观赏价值的进球。这让我的自信心一度满点，脑中总是幻想着即将到来的对米歇尔·哭狗的那次屠杀，有时候竟然还会笑出声来。

中场

一个月之后，XX游戏店，巴西VS英格兰。

诚如你所知，记叙文的三大要素是时间地点还有事件，我与哭狗的巴西英格兰大战完全具有这三个要素，因而我完全能够把这场在赛前双方都认为会是一场火星撞地球的世纪大战描写得跌宕起伏、悬念迭起。然而事实十分不幸，我实在没有料到实况4与实况5的手感会差这么多，以至于我们这场比赛踢得依然是支离破碎，毫无观赏性可言。一个小时之后，大家又一次互交了白卷，两个自尊心严重受创的男人对视一眼，似乎一瞬之间就沧桑了十年。

本来那天我和哭狗又一次垂头丧气一声叹息地从XX游戏店中走出的时候，我们就已约定从此谁都不再碰实况系列了，而且还是“男人间的约定”。然而这个时候我们的同学约瑟夫·马猴竟然告诉我们说他买了PS2，并将邀请狗地约来班上的玩家们一起去他家“同乐”。面对送上门来的福利还拒不接受就是典型的猪头三的表现了，于是我与哭狗便混迹在人群中一起去约瑟夫·马猴的窝里与大家“同乐”。

玩出位

NIKEFOOTBALL.COM.CN

六个人[illegible]中，面对一台黑色直立的机器为了拿什么游戏来“同乐”而争执不休。有人振臂高呼：“合金装备！”也有人摇旗呐喊：“最终幻想！”——游戏虽好，但都不适合同乐。结果大家争来争去，最后还是决定同乐实况六。试想两人场上比赛背后四个教练勤奋地指挥，实在是一幅其乐融融的场面。事已至此，我与哭狗只得对视一眼、会心一笑，男人间的约定不攻自破——虽然说优秀的男人都是信守约定的，然而在这个娱乐大众的场合下，估计哪怕是再优秀的男人都难免会犯错误……

那一日在约瑟夫，马猴的绿茵场上大家各施绝技，惟有我与哭狗丢人现眼。我手下的巴西青年罗纳尔多从来就没进过对方禁区，而哭狗手下削发明志的英格兰俊男贝克汉姆也将一个无限近似点球的任意球踢到了一个令人叹为观止的高度。我们身后的四个人造一点都不顾及两只菜鸟的感受，纷纷笑得前仰后合东倒西歪，让我和哭狗难堪得几乎咬舌自尽。

俗话说知耻而后勇，遭到嘲笑的我与哭狗自然不肯善罢甘休，于是每每有空便要找借口到马猴家蹭机踢球，并且十分自觉地拿出马猴储藏的糖果与零食大快朵颐，弄得马猴总是不住摇头哀叹当初不应该引狼入室一起同乐。

就这样，因为实况的原因，时间一长竟然也就喜欢上了足球这项男人的运动；再后来就到了2002年的世界杯，我与哭狗竟然看完了几乎所有比较重头的比赛。每每看完一场便要大摇大摆地来到马猴家，在实况中重温刚才的赛事，重温过后依然要搜刮马猴储藏的糖果与零食大吃一顿，之后才依依不舍地起身告辞。接下来我们又迷恋上了欧洲俱乐部联赛，不管什么意甲西甲英超通通都看，每每看完一场豪门之间的对决之后便又会一起来到马猴的家中重温旧梦，临走之时照例将马猴的零食储备扫荡一空。2004年又有亚洲杯，决赛看完后大家都是怒发冲冠，第二天我与哭狗一人拎着一个啤酒瓶子来到马猴家企图在实况中狂砰小日本，谁料想马猴家竟然没人，让我和哭狗分外神伤。

当然这一切都已经过去了，当年那两只稚嫩的足球小菜鸟如今也成了基本合格的初级球迷。前两天高中同学聚会的时候大家起了马猴曾罗伯特·巴乔老卡洛斯老爷是往事，马猴居又说经认为爷与罗伯特·弟兄俩的弱智尴尬地摆摆手说妈的，太丢人太丢人，不说了不说了，喝酒。

那天晚上又是一醉方休。

□文/加加不需根

前卫

前锋

球门

后卫

蓦然回首

第一次和游戏亲密接触，是在六岁那年的夏天，当时每天我都扎在一个年龄比我大三岁，体积比我大三倍的朋友家里，狂搓小霸王的手柄。当然，为了保护爱机，他更多的时候是让我在一边等着，而我也就只好瞪着可怜的小眼睛流口水。其实或许也可以说，那时我的智力也确实还没被开发到能玩游戏机的程度——就连意识到那个小人顶啊顶的东西是蘑菇，也是许多日子之后的事，那之后我就开始坚持不懈地吃蘑菇——希望能快点长高。

时光似水，岁月如梭，在长年食用蘑菇的努力下，我终于能勉强踮着脚摸到街机摇杆了。从此我便开始在大街小巷的各个机厅中穿梭往来。而第一次走进机厅时的情景，也仍然历历在目——当我用细弱的胳膊推开机厅厚厚的门帘时，令人窒息的烟草味扑面而来，刺破重重烟幕直逼我双眼的，是机厅老板那冷漠鄙夷的眼神——他料定我不会买一个币，只是来看热闹。确实，那时的机厅没有“热闹”可看，一排排全是充斥着美女的麻将。昏暗的灯光、发霉的空气、不绝于耳的咒骂声，以及凶相毕露的地痞流氓……这一切极大地摧残了我稚嫩的心灵，不到十分钟，我就逃离了这人间地狱。然而其实在我之前掀开门帘的那一刻，便是揭开封印的一刻——逃注定是没用的，它只要张开嘴等着，我自己便会乖乖走回去。因为那麻将美女让我的心像长满了蒿草一样的痒，成为我以及相当一部分受毒害的同龄人出没机厅的原动力，而我们也最终习惯了那些咒骂声和苍白的烟圈，进而成为它们的制造者。

在一次带着浑身烟味回家之后，父亲皱着眉头问我干啥去了，我以可以忽略不计的声音回答去机厅了，话音未落，只见父亲伸出手来……我赶紧闭上眼睛等着那记巴掌落在我的小脸儿上。可父爱之宽容伟大便在此时表现出来了，我再次睁眼时迎来的不是一耳光而是一元钱，“吃饭还早，再去玩儿会吧。”父亲说此话时无甚表情，而我却异常激动。紧接着我一溜烟跑去机厅，被一个仅比我大一岁的混蛋抢走了我所有的币之后，我又一脸泪丧回来了，前后不到十分钟。父亲见了还惊异于我如此的笨，这么快就将一块钱挥霍一空，并鼓励我说：“下次坚持时间长一点”，我把这句话理解为“下次遇到抢劫时坚持的时间长一点再把钱给他”。从此，我恨透了机厅，虽然依然爱着街机。就在我欲爱还休欲罢不能之时，另一个家伙闯进了我的生活，摧碎了我对机厅那点残存的感情，那就是第一台真正属于我的主机：任氏FC。从此，高桥名人、三国童子、鲁邦三世他们一个个地走进我的内心世界，让我如梦初醒：“游戏并不是美女和麻将啊，而是小人和子弹！”有FC相伴的日子是童年中最快乐的时光，那高桥名人手端着鬼貉达过来的憨态让我至今难忘；坦克大战中的炮轰自家老巢的快感今日犹在——虽说此举有点变态可我想所有的玩家应该都这么干过；雪山兄弟更是让我每逢球状物体就产生推一下的冲动，而这个坏毛病是在拔扯了一下邻家女娃的头之后，在她妈妈的痛骂下改正的，否则天知道现在的我会对班主任那酷似地球仪的秃头干什么……女大十八变，那女孩的头一定不再像雪球了，但倘若像了俄罗斯方块也未可知。而给我印象最深的，也正是俄罗斯的方块，因为它蕴藏着游戏的真谛——简单至极却变化无穷。至今我仍受益于此：为了解释简单至极的逃到不得不编造出变化无穷的理由。

可好景不长在，随着我的小学毕业，FC也“毕了业”。那是一次长时间的死机，自由的凝固和我表情的呆滞惊人的统一，最终在老妈的一巴掌下我恢复了常态，FC却在我的一巴掌下彻底的挂了。我至今不明白，为啥人家那小霸王惨遭多年蹂躏，仍健壮得像霸王丸，我那任天堂刚玩儿两年就真的上天堂了呢？

FC走后，我只好再次回到街机厅。初中时代的街机生涯，是在三个人的影响下度过的。第一人是位单手即可将八人街霸穿版的高手，受其熏陶，我的格斗技艺进步神速，并开始在各个街厅寻找高手给我失败。可我只能找到失望，因为我常胜。带着“格斗之王舍我其谁”的无耻想法，我遇见了第二个人。当他投入代币之时，我正苦练庵的鬼步，根本没拿正眼看他，结果也不出我所料，一死仨。但我没料到是他一挑我仨，这时我才带着怀疑的眼神望去——他竟然用一只手赢了我！与众不同的是，他有且仅有一只手，此时的我羞愧难当，恨自己空长了一双健全的手却敌不过一个独臂人。于是我再挑战、再失败，再战、再败，直到输光了身上所有的银子（其实就两块钱），结果都是无一例外地被他的东丈逼成“角落之亡”。那天之后，我更是苦练KOF：逃课的苦练、废寝忘食的苦练，夜不归家的苦练……结果，影响我的第三个人出现了。那是一个月圆之夜，他悄无声息地出现在游戏和机台前的我的身后，然后一记重脚……没错，此人正是我爸。是夜，在老爸如印尼海啸一般压倒性的攻势中，我完败，并从中领略了格斗的最终奥义——即以最快的速度给予敌人最大的伤害。最终，曾以一块钱鼓励过我的父亲，亲手埋葬了我的机厅生活。

我与机厅彻底决裂，但无法割舍与游戏的感情，所以我开始偷偷地攒钱。在那样一个SS和PS大行其道的年代，我，一个可怜的小屁孩，每天忍饥挨饿放弃早饭，只是为了一个世嘉的MD，多么惨痛啊！在此我要特别感谢和为我承受痛苦却毫无怨言，顶多咕噜咕噜叫唤两声的胃，道一声“胃，你好吗？”

不过要不怎么说知子莫若母呢，每当我将钱攒够时，老妈总是能准确无误地将我费尽心机隐藏的小宝箱翻出来，使我功亏一篑。屡次失败之后，我的世嘉计划宣告流产。

但我抱着“不吃早饭为游戏，攒下钱来买GB”的远大志向，开始了新一轮的持久战。终于在两年之后，我买下了心仪已久的GB，然后又在与时俱进的思想指导下，在一年内卖了GB买了二手GBC，卖了GBC买了二手的PS，卖了PS买了……买了教训，因为我把钱丢了（流泪中）。一言以蔽之，三年不吃早饭之后，除了肠炎，我什么都没留下。天空虽没有痕迹，但我已飞过，只不过飞得太匆匆，尚未体会游戏的乐趣，先尝尽了肠炎的痛苦。在厕所与电视机前徘徊，在手纸与手柄中做出选择。可以想像，带着肠炎玩游戏是一种怎样的折磨！在此，谨以一位曾打着手找厕所的肠炎患者及游戏爱好者的身份提醒大家：身体是游戏的本钱！

上高中后，“机”飞蛋打的我只能靠着电软度日，以求望梅止渴，甚至一度连电软都买不起——因为我和一个叫杰的女孩谈恋爱了。“杰”字拆开就是干柴烈火啊，如此热情之下我怎能心不甘情不愿地倾我所有哄她开心？乌飞兔走，草长莺飞，如今我已年过二十（这语气听起来像年过半百），回想起那仍未穿版的冒险岛、那场和独臂使的决斗、那承载过少年梦想的世嘉主机、那些在我生命中一闪而过的二手主机、那些饥肠辘辘的早晨、以及，尚未痊愈的肠炎，心中不禁生起些许惆怅。蓦然回首，这仿佛就在昨日的一幕幕，早已离我远去，留下的，只有残缺的记忆，和被那夕阳拉长的影子。

□文/谢海亮

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

三栖下午茶

香·醇·新·滋·味

高桥阳一

性别：男　**生日：**1960年7月28日　**籍贯：**东京都葛饰区

血型：A型　**星座：**狮子座

主要作品：

《足球小将》、《百米跳跃》、《小豆子拳王》、《翔的传说》、《足球小将外传——我是岬太郎》、《足球小将世青篇》、《野猴前锋》、《足球小将翼 ROAD TO 2002》

由《足球小将》说开去

キャプテン翼 黑与白的对话

提起高桥阳一，也许现如今未必会有多少读者知道他，毕竟在时下少女漫画当红的时候，高桥阳一这样的少男漫画作者被冷落也是自然。虽然同姓高桥，但是他比起另一位风头正劲的高桥留美子来说就难免相形见绌了，比起描绘青春和梦想来说高桥阳一远不如安达充来得平淡自然，比起绘画功底来说，高桥阳一更不如井上雄彦基本功的稳健扎实，但是偏偏就是这样一个再平凡不过的漫画家，却让很多日本人记住了他，让很多漫龄稍长一点的漫迷们无法忘记他，只因为他那部带出了日本的足球风暴的漫画——《足球小将》。



提起《足球小将》，一定有很多读者都能喊出几个什么"大空翼""若林"这样人们耳熟能详的动画角色的名字，虽然当时TV版的制作水准真的可以用惨不忍睹来形容，但是在国内各个地方电视台播放的频率依旧火爆，其影响力几乎等同于全民皆知的《机器猫》和《灌篮高手》，记得每天看完动画片，楼区的空地上都会有一群孩子一起踢抢着一个足球，边踢边高声喊着"射门！"，这样一部动画何以会有如此大的反响呢？还是让我们先了解一下这部漫画的作者高桥阳一吧！

1960年出生的高桥阳一幼年时代就很喜欢涂鸦，小学5、6年级时就已开始尝试着画漫画。初中时代，他的漫画作品已经在班级内广为传阅。高中时代的高桥已经笃定要成为漫画家，因为从小就受到当时的棒球漫画《巨人之星》的影响，所以高桥也开始创作棒球漫画，并且埋首于棒球运动，高桥对棒球的热爱使他执拗于创作以棒球为题材的漫画，这也使得他很长一段时间都只是获得"每月佳作奖"，而没有正式出道的机会。后来在编辑的启发下，高桥阳一转画了足球题材的作品，于是才开始获得连载的机会，才有了我们现在看到的这部《足球小将》。

自由人

后卫

《足球小将》的问世可以说是日本漫画史上的一个轰动，其实从画技本身来说，高桥阳一当时的水平也只能算是刚刚及格，但是作品所带来的轰动却是空前的。当时的日本也只是一个足球弱旅，国内的足球事业被相扑、棒球等日本传统的人气体育项目所深深压制住了，人们对待足球的关注远远小于其他体育项目。《足球小将》的问世可以说是添补了一个空白，同时也让更多的人把目光集中到了足球上。作品动画化以后，更是引起了广泛的反响，一时间兴起的"足球热"让体育用品商店的足球全部脱销，而《足球小将》也一跃成为了当时日本最有人气的体育长篇漫画。幸运的高桥阳一大概做梦也没想到自己的第一部作品竟然会获得这么大的支持，也没想到自己这一画，就是20年。

大概是《足球小将》珠玉在前的缘故，虽然后期高桥阳一也试图尝试一些其他的运动题材，但是却都没有获得很好的支持率，曾经以拳击题材连载的《小豆子拳王》，虽然画技上有了显著的提高，但是最后还是惨被腰斩。无奈高桥只得再次重新画关于大空翼的故事。



其实纵观整部《足球小将》，其主线真的很简单，讲述一个小球队由弱到强的成长过程。故事以主人公大空翼为主要人物，这个似乎就是为了足球而生的小男生，借助着足球认识了天才的守门员若林源三，认识了好搭档太郎，凭着对足球的热情，最后去了足球王国巴西开始了学习。故事的架构简单，但是其中的个性人物活灵活现，无论是以踢猛球著称的日向小次郎，还是有着心脏病却依旧不放弃踢球的三杉淳，这些在性格鲜明的角色都因为足球而被人牢牢记住，此外大空翼对足球的热爱也深深地感染了看漫画的读者，故事浅显却精确地描述了"足球不是相扑，它需要的是大家的努力"这样的团队精神，而大空翼希望有一天日本的足球队也能拿到世界杯的梦想大概是当时名不见经传的日本国家队想都不敢想的吧？

作为这样一部影响深远的作品，《足球小将》影响了整整一代日本青年，很多立志终身投身于足球事业的人都是受到了这部作品的感染，据说日本J-League的很多年青球员大部分都是小学时阅读了这漫画而立志成为足球选手；而中田英寿、城彰二、甚至中国的郑兆聪等人也都是看了这部漫画才决定投身职业足球之路的，如今的日本足球已经成了亚洲足球的劲旅，这不禁让我们感叹一部漫画所引发的梦想的力量。

为什么同样是作为漫画作品，我们本土的漫画作品却喝彩声寥寥无几呢？一方面这和国内的漫画作者年龄较小，常常喜欢以超现实的架空题材为主，没有办法得到大众的广泛认同，另一方面也显露出了国内的作者对现实生活观察不够，找不到引发人共鸣的好的切入点。这不仅仅需要作者有一定的生活沉淀，更要求作者对生活以及所从事的事业有着极大的热忱才可以。

一部《足球小将》它带给日本足球的不是什么超越现实的神秘力量，而是关注足球的全民意识。所谓全民就是全国人民都来关注，只有关注的人多了，我们的队员才会有热情，管理才会透明化。如今的中国足球，老队员纷纷转会，人才大量流失，新队员虽然空有热情但是无奈临场经验不足，足球内部的管理机构扑朔迷离，难怪球迷会常说"看中国队比赛，看一次伤心一次。"

前锋

之所以造成今天这样的局面，其根本还在于我们对足球的关注不够，依稀记得中国出线的时候全国的呐喊和加油声，没办法忘记当时从学校到商场，凡是电视机开着的地方就一定放的是比赛的实况转播，谁说中国的球迷少？那一天差不多每个中国人都在为中国足球呐喊。中国的足球要关注，中国的足球需要全民化，让不了解足球的人知道足球，让不喜欢足球的人了解足球，因此我们需要各种媒体为中国足球的宣传和呐喊，我们需要一部中国自己的《足球小将》。让我们期待着那一天早日到来，期待中国的足球的下一个春天。　口文/城南　责编/飞月



20世纪经典游戏 怀旧长廊

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN

PS 体育竞技	世界足球 胜利十一人			
	KCET	1996.3.15	4,800日元	1格
	CD-ROM×3	日版	1~2	全年龄

世界足球 胜利十一人



↑《WE1》的游戏标题画面。

不知不觉间，《WE》系列已经踏入了第10个春秋。

在SS和PS等次世代主机争夺最激烈的一年，KONAMI的东京分部（以下称KCET）在1995年7月21日推出了其分部的足球游戏处女作《J联盟 实况胜利十一人》。由于东京分部在当时并没有积累任何足球游戏的制作经验，开发小组中熟悉足球相关原理的制作人只在少数，并且游戏沿用的也是当时绝大部分3D游戏通用的“主大流”引擎，PS应有的机能远未被发挥出来，现在必备的动作捕捉技术更是空话……就是在这样的环境下，游戏制作小组大量借鉴了自社大阪分部（以下称KCEO）完全度较高的《International Superstar Soccer》（以下称《实况足球》）系列的核心系统，并最后将游戏定位在只面向国内玩家。

中场



↑图为《WE1》选队画面。

最后，《J联盟 实况胜利十一人》就是这样悄然无声地推出了。当然在两大主机都大作频出的1995年里，《J联盟 实况 胜利十一人》受到的关注并不多。并且她的众多缺点是那样的明显，但同时她给当时的足球游戏带来了今日也不可逆转的革命性定义——全3D画面和追求真实。可以说，如果没有这两个关键元素，系列的质量不可能达到今天这样的高度，也就不可能取得今天这样的成就。

从1995年系列的鼻祖《J.League实况 Winning Eleven》（以下称《J联盟 实况 胜利十一人》）到今天的《WE8》，从无到有，从默默无闻到一统天下。回顾过去，从现在越发挑剔的眼光再看一次系列的初期作品，除了时时刻刻感受到科学技术带来的突然进步以外，细心感悟到更多的却是游戏制作人对如何诠释真实足球理念的不断追求。在一次偶然的机会，笔者遇到了一张既陌生又熟悉的脸孔——《World Soccer Winning Eleven》（以下称《WE1》）。严格来说，她才是我们平常所说的《世界足球 胜利十一人》系列的开山之作。这次，笔者为大家介绍的便是关于她的点点滴滴。

进攻队员

1996年3月15日，《WE1》发售了。明显地，可以看到东京分部在数月前推出的《J联盟 实况 胜利十一人》只是一块投向当时还有巨大增长空间和成长潜力的足球游戏市场的敲门砖。虽然说，《WE1》在游戏模式、系统等内核方面并没有比《J联盟 实况 胜利十一人》有太大的分别，甚至可以说基本一样。但由于游戏内的资料不再局限于日本国内的J联盟，而是范围更广的世界足球，使游戏的受欢迎程度大大超越了前作。虽然《WE1》还没有俱乐部球队可供选择，但登场的球队仍多达26支，云集了世界上各大洲几乎所有的国家队强豪和足球大国。但可惜的是，游戏里除去1P VS COM、1P VS 2P这个必备的友谊赛模式外，剩下的就只有一个极为简陋的“HYPER CUP”模式。该模式赛制类似于世界杯，分A-F共8个组别，每组4支球队，从小组赛出线的队伍参加最后的淘汰赛以决出冠军归属。


↑开场画面，可以看到从《WE1》开始，细心的制作人便加入了场边的广告牌。

人墙

如前文所述，由于受制于制作技术和游戏引擎的缘故，《WE1》的画面虽没有多少值得怀念的地方，但最少“木头人”在盘、传、射等最基本动作方面也算是做到形神具备。而且在对球场细节的描绘和一些镜头的运用上，甚至到现在《WE8》也仍有所保留。下面我们来看看几幅有趣的组图。


↑开边线球、角球、需切换镜头的特c也一直保留到现在。

《WE》系列大受好评的操作系统早在《WE1》就初具雏形。在进攻时，×键短传、○键长传、□键射门；在防守时，×键拦截、△键守门员出击这样的基本按键设定一直沿用到现在。而当时○键换人、□键铲截已被现在用更合理的L1键和○键代替。而最具突破性，有着里程碑意义的是进攻时△键的作用，系列原创的传空当键位的引用，实现了对足球比赛球员“传位置”的真实模拟。虽然，当时传空当更多地表现为传高空穿越球，和现在的地面直线球在表现形态上有着极大不同，但反映出的“传位置”概念却始终没有丝毫改变。


↑球员在犯规后，合十恳求裁判手下留情的“经典”动作也一直保留下来。

球门

守门员

在游戏比赛系统方面，由于制作小组有着追求真实的制作理念。在《WE1》中，我们就可以看到无球球员会因应球场的即时形势，作出不同倾向的跑位，在这样的基础下，我们就能实现一些最基本的传递配合战术，同时也突出了足球运动团体合作的重要性。在比赛前的“阵形设置”，可以选择不同排位结构共7套的阵形，甚至不同球队都预设有各不相同的默认阵形。除此以外，按R2、L2还可以在造越位陷阱（オフサイドトラップ）、防守反击（カウンターアタック）、全员守备、全员攻击等几套战术中选择其中的一套以更细致地改变球员的跑位倾向，发挥出球队更强的实力。在这里就可以看出，《WE1》开创了足球游戏除实时操作以外还包含更深层次的战术概念的先河。



↑展开双臂庆祝进球的动作和特写镜头，在系列第一作就有了。

↑《WE1》的“阵形设置”画面。

虽然《WE1》的每一方面从现在的眼光看去是那样的单薄和幼稚，但无可否认《WE1》体现出的足球内涵在当时就已经超越了其所有的竞争对手。

□文/MJVC 责编/无无





什么都有惯性，休息也是一样。我是个好静不好动的人，春节的时候顶住了家里的压力说什么也不出去，走亲访友出门逛街的事儿几乎一件也没干，过年的时候在家睡了个昏天黑地，总觉得这难得的假期过得飞快。上班后制作过年后第一期的时候发现精神还有些恍惚，十分怀念可以睡到中午十二点的日子。但我想自己的情况应该还是特例吧，估计更多的朋友正月里这些天是在一半兴奋一半痛苦地疲于奔命，然后拖着个疲惫的身子回到学习或工作中来……睡也睡累了，玩也玩多了，身体和精神都有些透支，这就是所谓的过火吧。上班的朋友们估计已经找回了一些以前的节奏和感觉了，但对于更多的正在读书的朋友们来说，估计正是寒假刚过，返校没多久，想必是思维和心态都还可能没有赶上身体的运动。这样可不成，现实可是容不得这种错位的，赶紧拍拍脸，振作一下吧，可以在闲暇的时候望望天空，看看树——虽然那里还没有叶子，但有希望，顺便可以等身后的心情赶上来。热热闹闹地折腾了一个年，是该干嘛就干嘛的时候了。



我很纳闷编辑们的日语水平是不是都很高，不懂日语是不是就不能玩像"最终幻想"之类的游戏了？你们是怎么办到的？对了，是不是玩欧版的呀？（河南商丘 魏凯）

"都"很高谈不上，虽然做这一行多少都是要懂一些日语的，但水平高低必然有差别。我们编辑中有日语专业毕业的、有在日本留过学的，过了日语一级的也有一堆，这方面的强人实在是不少；不过很遗憾，这里面不包括我，我的日语曾经很烂，目前有所改善，不知道将来会不会再度失陷。

但是说老实话，就我个人的体会而言，不懂日语未必就不能玩文字量大的比如RPG这种类型的日文游戏。其实关键还是一个字——用"心"去体会，我知道自己这句话说得挺俗，但当初我的日语很糟糕的时候，很多RPG也就是这么玩过来的。事先收集好一些周边资料阅读后再开始游戏之旅，仔细感受游戏中的氛围，很多时候也是会有所领悟的。

"最终幻想"系列基本上不是有英文版就是有国际版，总之就算日文不是很擅长的话，英文还是有把握的。当然了，不同的语言词汇间不存在一一对应的问题；而同样字面意思的词，其背后蕴含的意境和味道也很有可能大不相同，我们确实有可能因为不熟悉某种语言，而与一些精妙之处失之交臂。不过话说回来，生活哪里又会没有缺憾呢？总有一些我们会错过的美丽；而且反过来想的话，"为了减少这种错过"完全就可以是我们去学习一种新语言的动力呢。



真的是广告哦

这一期的家里插入了NIKE公司的创意广告，「玩出位」、玩出活力，玩出时尚。

看了土星纪念集，感动得没话说。虽然我还小，没经历过那时代，但我能够明白。新事物来得太快太突然，而童年的回忆对于我们来说，的确是一首哀歌。有些事，真的不能重来！（江苏无锡 Val）

看来土星果然有跨越时代的魅力。不过我觉得你说的话颇有一些伤感，其实对于一样事物，只要我们心中还记着，它就永远不会逝去。我们每个人其实都是靠着这样的点滴往事积累而成的，它们在我们的身体中与我们同在。

祝电软的所有工作人员新年快乐、身体健康、工作顺利、天天开心！最近入手了PSP上的"炼狱"这款作品，游戏实在不错，就是流程太短了，只有8层的迷宫确实让人玩得不爽。但是装备收集倒是不错的，改造自己的机器人也很爽，现在就等3月3日的永恒传说发售了！不知道风兄准备入手这两款游戏么(因为我知道风兄有PSP啊)？（四川成都 毛可）

他的口味最近越来越古怪了，我很怀疑是不是KFC吃多了导致的，总之已经很难捉摸出他的购买趋向。他会突然就跑出去买了台迷你型PS2回来（我是说真的，你可以想象一根木头突然窜出去的情景吗），也会连着很长时间对各种新品信息充耳不闻，传说是穷了，但谁知道呢，这种把游戏主机当床睡的家伙的话不可信。对于"炼狱"他个人可能兴趣不大，但永恒传说估计他会入手的。



这封感谢信本来是要寄到SONY，但是我觉得还是先向家里汇报汇报再说。我是一个马大哈，做事总是没时间概念。嘿，不过我最近买了PS2-50006,游戏店老板告诉我每玩两小时就要休息一次，不然就烧机。结果我就依法做了，没想到，一开始注意时间，从此还真就改掉了没时间概念的恶习。所以我给50006起了个新名："时间恶习治疗仪"。（北京 郑晨欣）



草长莺飞的时节

这一期的信件相当有意思，具体来说有两大明显特征。

一是女性玩家的信明显多了起来，有网络寄的、有投函投稿的，也有提来意见的，这种趋势令我很是感动，看来也许是之前的一些努力收到了成效？这样才对吗，游戏不分男女，娱乐不论性别，女孩子绝对不是游戏世界中的另类，不要只满足于半边天哦。



另外谈及高三生活的来信这次也是很多，这才刚刚二三月份的样子，大家都已经开始忧心忡忡了？开春的时节不要把心情搞得那么沉重吗——呀，说出这种话可能要被别人骂站着说话不腰疼，压力确实已经是很现实的事情，但正因为这样，就更要努力创造自己的心情，无论是欣喜还是悲哀，它们都这样凝聚成了我们的过去——难道你想让未来的过去有更多的色彩吗？那就让自己更开心一些吧。

Little Tips 恶魔猎人3是个不错的游戏，素质堪比一代。这一作的招式十分丰富，个人相当推荐拳套哦，装备上它你可以打出波动拳、升龙拳和真升龙……还有很无耻的秘技，详细敬请关注本期攻略。

SONY大陆行货PS2终于降价了——1498，可以考虑入手了，看来等待是正确的。2月10号会发布一款中文RPG，不知道质量如何？（福建 河马D）

这款游戏就是我们通常所说的“妖精战士 精灵的黄昏”啊，当然了，它的行货名字已经改成了“亚克传承”。这个系列也是有一定的知名度，虽然现在有了些日薄西山的感觉，但当初在PS时代也是很经典的作品哦。精灵黄昏是系列的第四作，不过若问其品质吗……我实在是不想打击行货玩家啊，但大众的评论似乎都认为它比较一般。河马同学既然问到了，我不能睁眼说瞎话啊，除非这次汉化的同时还把它重新制作了一遍，但我想这似乎很不可能……

有没有搞错？还寄钱？！

安徽省金寨县的查贵峰读者，我在你的来信中发现了现金……可是你连想要买什么也没说啊。只提到因为邮寄过程中包装袋破损，05年第一、二期的赠品有部分遗失了，你说要那个火影忍者的年历也就满足了——“加多少钱也没事”。可就为了这么个小赠品，你也没必要寄25元过来吧？那个台历我个人寄给你一个还不成么，钱也会给你寄回去的。不过这样真的不好，以后信件里请不要再夹带现金啦（我最后强调一次哦）。



在下很胆小一直不敢给家写信，今天喝了点儿酒斗胆给家写一封信。那天我在家和我爸聚精会神地看电击，突然，“搏击玫瑰”的画面出现在我俩面前，那妖艳的大美女在电视里舞来舞去(小弟未成年)，尴尬的局面出现了……所以请小编在出现有年龄制限的画面之前标出记号，以便在下跳过不看，或等老爸不在时再看……（辽宁沈阳 于大博）

最后半句才是你真正想说的吧？哼哼，这样可不好哦，你老爸能和你一起看电击，你怎么知道他就不会看电软呢？还是说你没想到你的来信会被选登上？这可不是小夜子出卖你哦，只是也不要只做面子功夫吗。对异性有着向往和好奇是非常非常正常的事情，不过搏击玫瑰中的表现和取向确实过火了一些，倒是比较充分地体现出了日本人的“变态”精神，所以在一定程度上，还真的是不要被误导为好。你的提议比较有建设性，我会转告大家的。

另外说一句，好孩子要听话，未成年不要喝酒哦。



一直在想着如何把版式做得更活跃一些，正好就有了邓淑峥读者的这封来信，几张完全手绘的小卡片做得别有意境，风格清新，显得很隽永。不过我不太确定的是，图中画的是两个女孩儿吗？但其实都无所谓了，无论是朋友还是恋人，最重要的是，有人在与我们一起快乐。

朋友，多么美丽的字眼
希望可以永远在一起
看着你的微笑

原来我总认为，这种图文结合的作品不应该出现在游戏杂志上，但我的朋友们都说，许多游戏漫画都应该改革了，形式太单一了。是的，现在的游戏杂志不再只属于男孩，很多女孩也在看，所以游戏杂志更应该人性化些，这也是我投稿的理由。当然啦，我画得并不好，还要多多包涵哦。

但电软是我在电玩方面最爱的书，总觉得该为电软做些事，所以也就画了。画后开心极了，好在我是一个重在过程的女孩儿，哈！

最后，祝编辑们在新的一年里工作顺利，天天开心！我会永远支持你们的。

后记：常常在游戏中厮拼，总容易把朋友抛于脑后。直到有一天，玩完了几款游戏，在等待新作上市的日子里，猛回过头去，等待自己的是朋友那绽放的笑颜。这一刻我才意识到朋友的重要。

真的，当我们在游戏中玩得忘乎所以的时候，是否还能记起那些弥足珍贵的友谊呢？

（广西都安 邓淑峥）

大蛤蟆吐珠子的传说



我确实是不想在这块文字里连着两期提到同一个人物，但无奈PERFECT这家伙的人品果真真的是爆发了，经常可以冒出一些趣事来娱乐大众。

一天正当大家各自埋头工作时，突然从PERFECT的座位上冒出这么一句：“同志们，那个大蛤蟆吐珠子的游戏我已经放到共享里了！没事儿的时候就去那儿下吧。”……大蛤蟆吐珠子？这是什么稀有的名字？说实话我半天没反应过来，后来在小沛的提醒下才知道是PC上的一个休闲类益智游戏，正规的名字是“ZUMA”，基本规则就是三个同色珠就可以消掉，中间的那只蛤蟆要不停地吐珠来避免这一串珠推进到画面中央的洞里。

你别说，还真的是“大蛤蟆吐珠子”……挺好的一个游戏，就被PERFECT起的这个名字给毁了。

不过尽管名字上有污点，但游戏还是很有乐趣的，于是在休息的时间里编辑部中平均每三台电脑上就有一只活跃的蛤蟆在那里忙着吐珠子，情景非常壮观。游戏看似简单，但其实玩到后面还是很有难度的，对反应力和统筹能力是很大的考验。

PERFECT虽然是这股蛤蟆浪潮的发起者，但他作茧自缚，玩火自焚——卡在第五大关说什么也过不去了，是编辑部里成绩倒数的。多次尝试未果之余，不禁哀叹：“难道我的智商就只到第五关吗？”



准备这期杂志的时候本以为严寒已经过去，可没料到它又杀了个回马枪，大风降温十分突然，听南方的朋友说那边也是很冷，看来“春捂秋冻”这句话真的很有道理。

Little Tips

这期的生化4攻略中的小说剧本就是那些小字吧？是唯夜写的吧？写的很不完整，特别是后半部分——是页码问题？还是放弃了？其实你完全可以写得更完整些，自己写的东西，再多看看，或许就能找到问题所在。

再说，为什么那些英文名不直译成中文呢？Ashley——艾诗丽，Saddler——赛德尔……我都会啊，唯夜的水平应该比我高才对。还有比如路易斯被刺死的那一段，那个场面可以想象，电影中也常见；可惜反映到文字上却没有表现出足够的魄力和震撼力。

（辽宁凤城 徐晓宇）

别怪我啦，我会继续努力的。

在这里我要诚挚地道歉，那些剧情是我写的，简略成这个样子……确实是有些迫不得已。制作时间和页码方面都有些紧张，说句老实话，做成这样，我们确实已经用心和努力了。说起来，这也算是报应吧。当初计划攻略的时候还带着以前生化的惯性，觉得十个小时左右就可以通关，结果万料不到太低估了本作的诚意——流程长到吓人啊。当时的心情是很矛盾的：作为一个玩家，看到如此的诚意激动得几乎颤抖；但作为一个攻略作者，却实在快受不了了——怎么还不到头呢？

至于人名的翻译问题，我个人是有意写成英文的。我总觉得保持原名才有游戏世界观的味道，音译的话无论怎样都有些别扭。现在的英语这么普及，几个简单的人名应该不是什么障碍吧。如果你觉得这样令你有些不适应，请原谅我的小小任性吧。

看了前几期的编辑手札，从北斗老兄那番文字的语气看起来，似乎他的日子很单调，说起来这种每天玩玩游戏就能拿工资的生活俺是十分向往的；而PEFECT老兄说“很向往南方的气候”，这个我说您悠着点儿吧。咱江南地区冬冷夏热，虽冬冷不及北方，但夏热那您可得脱两层皮……04年夏日咱家自来水最高水温纪录——38度！

（湖南益阳 王英爵）

千万不要这么理想化哦，这可绝不是什么“玩玩游戏就可以拿工资”的工作，编辑的目标是让大家都开心地玩游戏，而不是自己玩得爽，有的时候是需要有很多付出甚至牺牲的。个中辛苦，经历过就会知道。

风夜二位大人好！我是一位新读者，订了一年电软。但我其实是一位无机族，看别人的电软好看然后自己买了一年，却不知该怎么利用。请问对于无机族人士电软有什么用？我可不想白买一年……

（辽宁大连 专业软饭）

其实就好像我不是政治家也会去了解时事要闻，木头没有车也会看汽车杂志，月亮不买衣服也会去逛商场一样，都是类似的道理。一般军事迷的家里应该不会放着几把真家伙或者一辆坦克吧，但相信他们很可能都会去看军事类刊物。

一样东西如果本身具有一些独立完整的信息，那么它就可以说是有价值的；如果这些信息恰好同你的兴趣相契合，那么它对你就是有意义的。你说觉得电软好看，相信除了因为我们有幸使你感受到了努力和诚意之外，也是因为你自身对游戏有兴趣、有了解的向往。电软里不是只有攻略的，她也会提供各种资讯和文学性的阅读，而这些是无论是否拥有主机都可以领会到的，我想，这应该就是意义所在吧。实际上，电软也是一种催化剂，她会促成一种化学反应，把“无机物”转化成“有机物”的化学反应。



既然小叶子当家的住持了，那风林的肖像还是换成风秃子吧，毕竟小叶子和一休哥才是黄金搭档啊！

（甘肃兰州 抗菌油菜）

我是原文照登的，你写成“住持”一定是故意的吧……看来木头和我的组合还真是怎么编排怎么有理，也好，如果这个小话题可以换大家一个笑容的话，那也值了，我们无所谓是两个植物人还是早恋的和尚与女生了。不过你说的“黄金搭档”，不知为什么令我想起了脑X金……

不要眼泪陪我度过黑夜 就算已经慢慢习惯了寂寞相随

你好，大象，知道为什么给你写信吗？因为我听到的“电击收藏”里的声音属你的最多了，听你的声音就可以感觉到你一定是一个很有幽默感和书本知识很丰富的人吧？

两个月前的那场车祸，使我的眼睛失去了原来的颜色，正当我在医院的病床上，在黑暗中苦苦挣扎和绝望的时候，朋友坐在我的床边，拿起新买的电软，为我讲述发生在小编们中间的故事。那天是我在失明后第一次笑了，被小编们的幽默风趣逗笑了。从此以后，朋友一有空儿就在床边为我读他以前买的以及新出的电软。在他的感染下我记住了大象、飞月、小沛、无无、风林、唯夜……这些名字。每当他来，我都问他：“最新的电软出了吗？”我比他还喜欢电软，虽然接触的时间很短。

等我的眼睛好了以后，我一定要看看大象到底长什么样子。在这里我还要道歉呢，因为给你们写的第一封信就是别人代笔的，字也写得不好，请见谅。等我的病好了以后，一定要亲手动笔给大象写一封信，表达我对电软和对你的热爱和支持。是你的声音使我在黑暗中不再惶恐和孤单，我要特别谢谢你，大象！好了，在这里我祝电软越办越好，小编们越活越年青，大象越长越帅，声音越来越好听！

一定要注意眼睛的保护，因为在黑暗中的滋味实在不好受……（天津 失色的眼睛）

信件我已经郑重地转交给大象了，他真的很感动。虽然他的声音给了你支持，而你的来信也同样给了他鼓励，这一声“谢谢”，同样要说给你听。你的声音也给予了我们力量。

说起来，你恐怕是唯一一个通过电击知道大象，但又不知道他长什么样子的读者吧，这种感觉还真是有些古怪呢。只能透过声音来体会那一端的感受和情绪，不知你在自己的心里已经把大象勾勒成什么样子了呢？

这就好像电话两端的人，互相看不见对方的样子，只能通过声音来揣摩。不同的是之前的“电话”是单向的，只是我们在讲，现在真的很荣幸可以听到你的声音、得到你的信任和倾诉。

在此也要感谢你的那位朋友啊，他也很辛苦了，为你把杂志的内容讲出来。希望这一段话他也可以转达到，谢谢对我们的支持，祝愿你的眼睛快快好起来。

本来这段话是该大象来写的，但面对这样的来信，他突然觉得自己有些不擅言辞，不知该说什么好了，于是拜托言辞同样也很苍白的我回应你的来信。文字虽然简陋，但心意真诚。Wish the happiness be with you forever.

黑暗中的天使，终会带你走向光明

BLESS YOU……

启事 NOTICE

本期来信的批错比较集中地指向了一个问题——第五期的“新作游戏情报”中，第34页左下的“龙珠Z3”的图注却说成了“实习医师天堂镇太”，好好的孙悟空变成了医生……特此致歉。本期就奉上细致的龙珠Z3攻略以表诚心。这几期以来大家一直踊跃地为杂志检查疏漏，督促我们前进，再次感谢大家的支持了。

另外，电软十周年卡通形象征集最佳参与奖的获得者刘爽，请您速与我刊联系告知您的详细地址、邮编、联系电话64472729转405。





Little Tips 本来之前说可以开始期待FFXII了，结果就听到了它的延期消息，竟然变成了“发售日未定”，最终幻想的fans看来要再有些耐心了。由于FFXI作为网络游戏的特殊性，这个系列正统作我们已经等得太久。

Right There Waiting

[illegible]月我就要走向高考试场了,现在才发现原来时间走得这么不给面子。

春节这段时间,我撒了劲儿疯玩，这让我爸甚为不爽，狠狠把我训了一顿,然后把我积了7年的电软一股脑儿扔了……我也很明白我现在完全没了高三学生的样子,但老爸的举动让我觉得我背叛了我最好的朋友——电软，于是昨晚我俩吵了一架。

我的第一志愿是清华,从初中到现在一直如此,但是目前我似乎越来越看不清前进的方向。我想了很多,最后觉得老爸的教导是对的："游戏可以是一辈子的事,但高考只剩下4个月了。"

我决定和电软暂时告别,直到录取通知书到的那一天,这不是对朋友的不忠,电软能理解吗？我相信电软会等我的,对不对？（浙江桐庐 王晨歌）

我们会的，但不是在"这里"，而是在"那里"、在前方，在你我都为之努力奋斗的未来再相聚。其实等候是一个相互的过程，我祝福并相信你会努力前行并达成自己的理想，而同时，我们也会加油前进的，不断努力地改变自己，完成同每一位读者的约定。我们会等你，也请你一定等待我们。说到这里，叶子突然想到，很可能其实这期杂志你就已经暂时看不到了，不过没关系，我相信心意寄于文字，但却不会受限于文字的。而现在同样在看着这段言语的朋友们，这也是我们彼此之前的约定：一路前行，一路彼此等候，right there waiting。

同行 Always

我想说的是"女性游戏花园"栏目。本人就是一个女性玩家，不知道电软做这个栏目是希望有更多的女性玩家来关注，还是有别的原因，但我个人对这个栏目没有什么感觉。该出名的游戏挡都挡不住，而没人玩的游戏也勉强不来，其实不用太过于介绍。不如用这些版面做些其它事情，比如多介绍一些主机的性能、缺陷，以及维修什么的；或者是更多的新作报道；更新更快的新闻、消息什么的。

（陕西西安 四灵小饼）

肯定不会是所有的游戏都是热点，总有些东西是相对比较少的人去接触的。但我们也不能因为这样就随便放弃掉啊。其实仔细想一想，所谓"没人玩"也正是由于大家不知道，但正因为如此才有介绍的必要，因为其中不乏有品质的作品，错过就太可惜了。

他居然还活着！



还记得05年第一期中那张FFX-2的恶搞cosplay吗,本来还在奇怪为什么李三童读者就没了下文,难道真的是因为"过激"的画面表现被人袭击了吗？但突然就收到了他的恶搞第二弹，这次是cos合金装备哦。

我最近玩了"义经英雄传"，感觉很不错，但我看不懂日文，也就糊涂地把它通关了。不过看了近期电软的义经攻略，里面把源、平的历史叙述了一下，由此我对当时的历史产生了浓厚的兴趣，想请问几个问题:1.源义经是不是真的很帅啊？我看游戏就觉得他帅；2.历史上对源赖朝是怎么评价的？3.能推荐几本具有可读性的关于日本历史的书吗？最好是关于"源平"、"信长"或者"宫本武藏"的。

（四川绵阳 轩辕の水文月）

你问到我的痛处了，虽然我对日本历史也比较感兴趣，但讲起实在的东西来却还是一知半解。现在特请攻略的原作者Cocatrice来回答你的问题。

1、不能说帅，只能说非常秀气，日本人对新的大河剧里泷泽秀明的扮相非常满意，可以参照。

2、对源赖朝的评价和朱元璋类似……

3、关于日本历史的小说，很可惜的是，译作并不多，《平家物语》，紫式部的《源氏物语》以及司马辽太郎的《丰臣家的人们》是比较常见的。

多说一句，大家应该知道"cocatrice"是什么东西吧？对，就是很多游戏那种长得像鸡，可以放出石化光线的怪物，简称"石化鸡"。嗯，这个名字还真配合今年的气氛……

请问,如果给家以信件的方式投稿,要怎么样才能知道稿件是否留用呢？（山东临沂 白色炮灰）

这个实在抱歉啦，每期的"家书"都确实太多了,叶子也只能有选择的登出，而暂时未被选上的读者呢，恕我确实无法逐一回复通知。还是那句话，只要用心，人人都是食神……（啊抱歉，台词引用多了）只要用心，我们的交流就是真诚的。更何况很多时候，我与某位读者的一问一答，也绝不仅是两个人之间的对话，那其实是给每一位家人的言语。

看电软差不多有一年了，这一年里的电软我都是期期入手，期期都当宝贝一样爱不释手。看着电软小编们的一字一句，美编们的一框一架，我真的好感动。你们不停地在努力，不停地在争取进步,在这里，我对你们说一声"谢谢"。这一年里，曾经给家写过几封信，但一直都没有回音，我想一定是我的一些建议或者问题太大众化了，不过没关系，我仍会一如既往地支持电软，也会不停地写信"烦"你们的，呵呵。

顺便说一句,都说2005年PS3和XBOX2都要面世了,那这不就意味着PS2的终结吗？电软会不会也要放弃对PS2游戏的介绍啊？唉，我的PS2也才买半年啊。

（合肥 鹏哥斗勇者8）

就像前面说的，信件多了之后，难免有照顾不到的地方。写回信是一方面，但那毕竟不是全部，因为从时间上说就很不现实。其实你们的来信，我都看到了，但诚如鹏哥读者所理解的，让我们彼此都互相体谅一下吧。

下一代主机虽然今年就会显露端倪，但目前PS2上的好游戏多着呢，何必那么在意新平台。其实想想类似的道理：PC上的显卡CPU什么的跟了一样的更新，但又有几个人会在第一时间追着这个浪潮向前跑呢？要是那样的话估计早就勒紧裤腰带跳楼了吧？什么时候放弃PS2，是时代说了算，而不是我们。

那份报纸为书腾出了很多原本的广告空间，内容就多了，真让人感动。而且目录部分也加上了许多注释，对于我这样的"非专业人士"帮助很大呢。

本人原来主攻动漫，后来觉得一些游戏的人设实在漂亮,也就开始接触了游戏这一块。电软是我唯一买的游戏杂志呢,虽不是铁杆,买的也是断断续续，但对我来说她的确是比较特别的一本书。暂时我也是无机可打的人,不过不久情况就会改变:高考之后我要从掌机开始,试着去"抢"个NDS。

说了这么些有的没的，真是浪费大家时间了，在此谨祝大家新年新气象，牙齿晒太阳!特别附上我画的几幅小编形象(这张信纸花了我20分钟啊，高三啊……)

（上海 TOTO）

熟悉的陌生人

不知道怎么说才对，但有时会发现一些原本很熟悉的人已经离自己很遥远。时间在这里变得有形有质，变得像空间一样真实，它在淡淡的流动中变成了距离，充塞在了人与人之间。

不是没有朋友，不是没有亲人，但偶尔走在这自己很熟悉的都市，却会突然间想起一些已经离自己很遥远的人，于是心中会突然生出一种莫名的苍凉，在那一瞬间会觉得冷漠是这样知晓自己的心意，梦摇中只想每个人都随着风飘飞而去。



那个人也许就在同一座城市里，但心已隔得太远。

这未尝不是一种享受，在对过去的回味中自己似乎已经变成了一出戏的主角，看着其他人在自己的生活中进进出出，真实得一塌糊涂。

也许曾是朋友，也许曾是恋人，也许并没有什么原因，没有什么故事，只是因为时间的流逝而渐渐变得淡漠，无法挽留，或许也没想过去挽留，这就是生活的真实。但心中可否有过这样的悸动，突然之间很想再与对方不期而遇，见了面又怎样？也许根本就说不出什么来，但彼此本身就印证了心中曾经的过去，这就够了。

原谅我在最后的这点儿不知所云，今天早上在电视中看到了一位曾经的朋友，心中翻起了莫名的感慨。

Little Tips

关于行货NDS的事情似乎又有反复，虽然它的"即将推出"目前在网上传得沸沸扬扬，但实质进程似乎是有些搁浅了。另一方面，PSP的国内售价进一步下滑，已经到了相当合理的水平。

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME HAPPY LIFE

最近和好友一起吃火锅，席间忽然想起以前曾经看过一篇文章，大抵说的是中国人有这么一个癖好：不管遇着什么事，总喜欢拉帮结伙的去饭馆聚餐，该文作者对此表示不屑并列举出外国友人是如何如何进行“高觉悟、高境界”等级的消遣云云。龙哥看后不禁哑然：一起吃顿饭不过是中国人特有的用来表现感情的方式而已，何以竟然要上升到如此之高度？没事就爱上纲上线，似乎不少头上没有顶着“乌纱”的主儿们也热衷此道。由此想到了我国的游戏业，在这种环境下尚能维持生存十数载实属难能可贵了。中国人活得累，中国的玩家们活得更累！

责编/最近默念“犯我中华天威者，虽远必诛！”的龙哥

玩家问题大串烧

杂谈 Q 1、SONY自称PSP是赔本发售，那会不会在明年发售的PS3上抬高价钱？2、明年发售的GBE和PS3会不会和NDS与PSP一样斗个你死我活？3、是不是PS2每个正版盘都是三四百块那么贵？（北京宣武 ？？）

1、硬件赔本销售、再从软件上往回捞钱——这是游戏业的惯例。下一轮的主机大战，以微软一贯的作风来看，绝对会更加玩命，不达目的誓不罢休；索尼也没法退步，这一次的赌注将比上次更大。这种情况下还敢提高主机价格的话无疑是自寻死路，而且现在就关心PS3的价钱没有任何意义，PS3要真敢开天价咱不买不就完了嘛，又死不了人；2、GBE是掌机GBA的后续机种，与PS3何来竞争之有？而且即便是GC的接班人REVOLUTION也是在玩法上的革命而不是指硬件性能上的革命。所以即使要玩命也是XBOX2和PS3去玩；3、不一定，也得看PS2正版盘本身的定价，像DQ8本身价格就很高，没个六百多大洋绝对拿不下来；而有的正版游戏则可能因为比较古老或是后来官方推出了廉价版，一两百大洋入手也很正常。

硬件 Q 1、听说游戏进入国内已经不收税了？是真的吗？（听收音机里讲的）那PSP几时才能买到日本的那价格呀？2、SP上的那SD卡是怎么回事！能存整整一部电影吗？有那么大容量！或是和那AV转接器是否一样？（广西 宏）

1、人家说的那可是官方渠道，咱们国内卖的这些所谓正版游戏，说白了就是游戏商们托人从国外带来的水货，从来就没交过一分钱的海关税。主机原本的费用再加上运费，成本费就已经高于人家了，更何况现在的PSP本来就是高价奢侈品，属于你敢买JS就敢往死里宰的东东。想要PSP跟人家日本一个价完全没希望；2、SD卡，英文全称为Secure Digital Card，由松下、东芝和SanDisk联合推出，并于1999年8月首次发布。之后在2000年2月1日发起成立了SD协会(Secure Digital Association简称SDA)，成员公司已经超过90个，阵容强大，其中包括IBM、微软、摩托罗拉、NEC、三星等。与MMC卡相比，其存储量和传输速度都有了明显提高。与你说的不同，SD卡并非SP专用，而是IT界的东东，SP+SD的组合那是咱们玩家物尽其用的DIY精神（笑）。SD有多种容量可供选择，拿SP看电影的话也得用经过转换后的专用格式才行，一般而言装一部电影不成问题。还有，SD卡和AV转换器完全就是两码事，AV转换器是用来连接SP和电视的，通过它就可以让电视上显示出SP的游戏画面。

杂谈 Q 1、XBOX会在何时降价？大约降到多少RMB？2、次世代主机接踵而来，特别是XBOX2，所以有不少新厂商加盟微软，他们会不会为XBOX制作新游戏？或者把PS2上的大作移植到XBOX上，从而改善XBOX上的软件问题呢？3、XBOX2发售后游戏厂商会不会再为XBOX或PS2制作游戏呢？（山东 CQL）

1、现在市面上的XBOX已经是多次降价之后的价位了，想购买的话绝对是可以接受的价格。您所期待的下一次降价大概是在今年E3开幕的时候，当然之后也还是会降价的；2、有新厂商加盟也是冲着XBOX2去的，后者肯定会在今年年内发售，对厂商而言XBOX也即将成为明日黄花，不会花太多精力去为它制作新游戏，有的话质量也不会很高。现在微软关注的是XBOX2的软件问题，而不是XBOX的软件问题；3、会，XBOX上也许会很少，但索尼肯定会在XBOX2发售后到PS3发售之前这段时期里用PS2软件拖住其步伐，所以到时候肯定还会有一轮PS2上的大作高潮，且请期待。

购机 Q 1、神游公司好像有两种SP，一种是中国龙SP，另一种是小神游SP，前者比后者在价格上贵了些，这两种机子有什么区别吗？2、我向来支持正版鄙视盗版，但我怕在买GBA卡时，把盗版当正版买回家那不就郁死了？所以问问，除了看价格，还有什么其它的办法区分正版和盗版啊？3、看了151期后，你说在中国除了行货PS2 50009，其它都是水货，那么，在掌机里是不是除了行货小神游，其它日版GBASP等主机和正版GBA卡带也是水货呢？4、听说任天堂会在2006发售GBA2，也就是GBE，这是真的吗？（安徽安庆 刘时甫）

1、现在神游公司推出的小神游SP一共有四种版本：海蓝色、铂金色、玛瑙黑和中国龙限定版。这几个版本性能上没有任何差异，只不过外壳颜色不同而已；另外，由于中国龙是限定版，数量比较少，所以价格自然也会比其他几种版本贵上不少；2、首先，两者价格完全不一样（笑），外包装和说明书的印刷质量差别很明显，GBA的LOGO不同，卡带背后的螺丝不一样，卡带内部的板子也不同，可以区别的地方很多。一般JS还不至于黑到拿D版GBA卡带充Z版卡带卖，此外D商也不会制作高仿卡带；3、正是如此，没办法的事；4、有一定可信度。

购机 Q 1、对于SONY，有说不完的热情，PSP终于发售了，但对于我们学生来说价格始终是个问题，所以问一个很现实的问题，龙哥您觉得PSP在我国会普及吗？其价格最终会稳定在什么范围？几时会稳定？2、如果您觉得PSP在短期内或者长时间内不会有D版或价格下降，那我还是决定入手NDS，毕竟那也是个好东西啊！还有一个关于《龙珠Z3》的问题：悟空的最终形态：红色头发的超级赛亚人怎么取得？布罗利和悟天克斯如何取得？（苏州 小龙）

1、那我也很现实的回答您——不会，而且肯定不会！龙哥知道，现在看电软的许多朋友还有相当一部分如果能够拥有一台SP的话都只是一个梦想。像PSP这种普通版都得将近两千大洋的高价货，只有极少部分的玩家才负担的起，对很多朋友而言连拥有一台的希望都是奢侈的。也许有人会觉得龙哥说得太夸张，不过我也相信有很多朋友会深有同感。PSP最终的价格可能会在1600－1700左右，今年之内就能稳定下来；2、那么您就准备入手NDS吧。龙珠Z3的问题，本期电软有相关攻略，包括孙悟空篇所有隐藏要素，您要问的这几个问题均能在上面找到答案。由于篇幅有限，其他相关研究，包括所有角色的出场条件和众多隐藏要素等等都没上；大家如果认为有需要的话，我们会在下期补上。龙哥个人认为Z3是一部很不错的作品，很值得龙珠FANS们珍藏。

游戏 Q 1、我打算邮购小神游SP，很担心前几期《电软》中提到的“坏点”问题，请问龙哥坏点真的很普遍吗？还有就是以前的小神游SP+1元可以得到的周边，现在还可以得到吗2、我是个忠实的MGS迷和生化迷，我现在玩的是GC，请问龙哥GC上有哪几款MGS和生化吗？3、掌机上都有哪几款MGS和生化？4、我现在想买行货PS2 5万型都不知道上哪买了。5、为什么众多的厂商都要在家用游戏机上开发FPS游戏，难道他们不清楚FPS游戏用鼠标加键盘比手柄顺手的多吗？（辽宁 电玩小子）

1、确实如此，所以龙哥一再嘱咐大家购机时一定要当场“验明正身”。邮购的事情请参看相关广告；2、连GC上出过哪几款都不清楚，起码不好用上“忠实”俩字吧？（没别的意思）MGS系列，GC上只发售过合金装备·双蛇；BH系列，从0到4都有，此外还发行过维罗尼卡；3、掌机上各有一款MGS和BH的作品，均为GBC卡带；4、行货PS2基本上已经偃旗息鼓，以前开的各专卖店也已经撤的差不多了，倒真成了“稀有品”；5、家用机上FPS类游戏数量的大增，正好表明了欧美游戏的高调走势，日本游戏厂商在家用机上制作FPS类游戏的则很少。虽然FPS类游戏用手柄操作起来手感确实远逊于鼠标加键盘，不过游戏总还是要出的嘛——而且，家用机上专门对应此类游戏的周边也推出了不少，完全可以满足喜欢这类游戏的玩家们的要求。

硬件 Q 下面是NDS给我的一些迷惑了，首先是两块屏幕的亮度不一样，在BOSS那里三台NDS对照下都是上面的屏幕比下面的屏幕暗一些，而且在同一块屏幕上有的左上角暗一些，有的右下角暗，这是不是编辑部里所说的“坏点”呢？请龙哥指教一二。还有电池的使用时间也是个大问题，电软介绍过DS的电池连续使用时间是6－10小时，可我玩口袋妖怪DASH桶标塞只是4个小时就没电了，我想刚发售的机子不会就有翻新电池了吧，不过如果电池没问题那么又是怎么回事呢？还有请问龙哥NDS什么时候会发售大容量的电池？（玩友 周平）

NDS两块屏幕亮度确实不一样，任天堂当初在设计时就考虑到为了保护下面的触摸屏而特地加了一层很厚的保护膜。不过实际情况应该是下方的屏幕比上方的要暗，和您所描述的情况正好相反。“坏点”指的是液晶屏像素点的损坏，表现为纯黑、纯白或是色彩显示不对，呈点状，面积都很小。像您所说的左上角和右下角一个局部偏暗的问题不会是由坏点引起的。一般厂商宣称的电池使用时间都是理想状态下的数值，实际使用时会因为各种各样的

原因有所降低。龙哥个人实际测试结果，NDS电池玩其专用游戏时连续使用时间为5～6小时，玩GBA游戏的连续使用时间则大概在10～12小时左右，以上均是在打开背光且音量调到最大的情况下进行的测试。NDS电池可以和SP电池通用，而SP的大容量组装电池在我国很多游戏店都可以买到，可以考虑以之代替，不过龙哥暂时无法保证这样使用绝对不会产生任何问题。至于官方的大容量电池，目前连信儿都还没有一个。

硬件 Q 龙哥你好！我想买一台NDS，可是上次去游戏店问的时候才知道不管是美版的还是日版的，其原配的充电器都是110V的。那我买了回来岂不是充不了电，请问龙哥有什么好办法？ （河北邢台 游戏菜鸟）

办法很简单，如果您有家用机专用的220V转110V电源的话，把NDS的充电器插在上面充即可。没有的话也没关系，建议您去游戏店买一个NDS的专用充电器，国产组装货，可以直接拿它给NDS充电。虽然外型做工一般，使用效果却还不错，价格也不贵，三十来块吧。一般有NDS卖的游戏店相信也多会有这种东东，问问即可；不过这种充电器的插头部分比较特别，一般家中墙上的插座并不适合，需要大一些的接线板才行。

购机 Q 1、神游公司有推出银白色SP的打算吗？2、70000型的PSTWO实在是太可爱了，正在考虑入手一台，所以想请问一下龙哥，70000型PSTWO可以加装硬盘吗？装上硬盘后可以像以前的PS2一样玩硬盘上的游戏吗？硬盘可以使用非SONY的扣送拓的吗？ （重庆 沈巍）

1、暂时没有听到会推出银白色SP的消息，不过小神游SP目前已经推出好几种颜色外壳的版本了。今后应该还会推出更多颜色，银白色是近年来比较流行的色调之一，相信有很大几率会推出，年中之前大概就会有信儿；2、很遗憾，7万系列的迷你型PS2并不能加装硬盘，而且龙哥个人以为，PS2加装硬盘远没有给XBOX加装硬盘的DIY来得有趣，加不加影响不大。

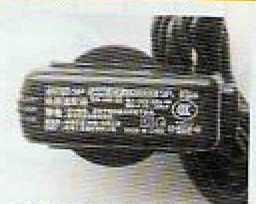
硬件 Q 尊敬的龙哥大人你好，小弟的PS2是50001型。不过最近开机放碟进去，正常出现PLAYSTATION2的LOGO之后就出现系统界面，然后就是红屏，提示要放入PS2格式的碟，我试过用正版和教装光盘游戏还有DVD影碟都读不出，游戏都是正常出现LOGO之后红屏，DVD影碟就提示"Can no read this disk"，至于PS游戏碟就只能播放里面的音轨不能游戏，一般的音乐CD则正常读出，请问龙哥，小弟的机器出了什么问题？ （广东江门 柏乔）

出现这种情况，多半是改机芯片的问题。有的芯片由于版本较老或是质量较次等原因，会在使用一段时间之后发生认碟率降低的现象。不过像您机子这样几乎所有的盘都不认的情况还真是少见，建议你拿去专门的修理店看看，个人估计多半得换芯片了。

小神游SP购买真假识别方法

购机 Q 书上说新版的小神游电池是中文的，可我的不是，是不是我被骗了？我的编号是XQ2……其他的地方都正常 就是电池我不放心。 （哈尔滨 电软的忠实饭）

小神游SP的专用充电电池上确实是全中文的表面说明，并明确标有通过国家3C认证的标志。您的不是，则很明显电池就是国产组装货，请务必找该JS讨个公道。另外，最近一段时间，市面上出现了不少假冒的小神游SP，请各位玩家购买时务必留神。以前



↑这就是原装小神游戏SP电池。



↑可通过专门的客服热线进行询问。

科普园地曾经有专门的文章为大家介绍过辨别方法，这里龙哥再友情提供几条建议鉴别方法，希望能对大家有所帮助：①所有新生产的正品小神游SP均使用白色插槽（其产品批次的序列号为XQ2及XQ3，以此类推……）②也就是上面所说的电池均为中文表面说明，并且充电器采用的是专门外观，很容易即可看出；③正品小神游SP中除了保修卡、说明书外，还有一张特别附赠的光盘，其中有提供支持神游机的神游在线软件、神游各种游戏的展示；④最后一步、同时也是最保险的方法，就是购买时现场拨打神游公司的客服热线(86－512)62883599，提交自己的主机序列号，请客服人员查询所购买的产品是否为神游公司出品的小神游SP。通过以上几种办法相信对辨别真假小神游SP会大有帮助的。

硬件 Q 龙哥，我的小神游SP那天刚买回家，玩到没电自动关机，后来偶忘记关开关直接插上充电了，到一旁看小说去了。2、3hour之后想起开关的事儿，赶紧关掉了，这时还没充完（指示灯还没灭），怕把机器烧了，就断电了，第2天早上关机充了20多分钟，指示灯灭……这样机器寿命会缩短吧，需要全面检查一下么？ （北京 Nick.Holiday）

您多虑了。事实上像SP这样（包括GBA和NDS等其他掌机）在电池没电之后系统就会自动关机，即使没有按开关也没问题——因为给电池充电用的回路与机器正常工作时用的回路是分开的，您那一拔完全没有必要。虽然经常这样做对机器确实不好，不过偶尔如此的话一般还是没什么问题的，像您说的全面检查，龙哥认为是没有这个必要的，除非您现在用着直觉得哪里不对了。

其他 Q 1、有个叫"麦克小朋友"的人加了我QQ，元旦前一天他说自己就是龙哥你，还和我聊了一会，我还视频给你看动画的。那个人真的是龙哥你么？2、改版后的修罗殿有奖金，我想问问是不是再老的游戏，只要有人玩就能来投稿呢？我有MD时代的游戏玩得不错啊！3、最近翻看以前的电软，发现有条新闻当时没看过，说是NDS有模拟器出了！当时NDS都还没发售呢！怎么模拟器先有了？是怎么模拟触摸屏的啊？现在哪能下载到？性能如何？（下载次要，性能一事要说清楚啊——我没有NDS）4、我邮购了05年全年的电软，可由于我这是福建，到得很慢，以前买书店里的老抱怨来得太慢，现在邮购还更死，每次要寄回函卡都已过期了，不爽啊！能不能把回函卡寄回期延长为一个月呢？5、科普园地的事不知归不归龙哥管，叫青编放个3DS的使用方法吧，我想学学。 （福建 WEDNESTER）

1、非本人，估计是哪位玩家朋友在和您开玩笑吧？2、虽然原则上修罗殿是大家将自己最得意的游戏成绩以及游戏经验心得发布出来的地方，所有游戏应该一视同仁。不过我们还是会优先选择发售时间比较近、玩的人也比较多的一些游戏，这样玩家朋友们的收益面也就会更广。过于久远的一些游戏一般不会刊登，敬请见谅；3、确实如此，事实上早在NDS发售之前有关其专用模拟器的消息就已经被证实，而且据说已经完成。但是由于一直没有相关破解ROM提供测试，所以到目前为止还不具任何"实用性"；4、回函卡统计时是包括上期的，而且还是以寄出邮戳为准，所以实际寄回期已经超过一个月了，请放心；5、3DS属于电脑软件，而科普园地主要是刊登与游戏机相关的一些文章，您的愿望很难实现，抱歉。个人以为，想学3DS的话买本专用教材比较好。

周边 Q CRT电视有没有带D端子的？什么型号？多少钱？实际画面比起接分量视频的效果如何？新年快到了，我想买台新电视机，经过再三考虑，我还是决定买台高端CRT电视，因为CRT电视技术成熟，寿命长，性能稳定，很适合玩游戏。我预计投入资金7500元，请在此价位内推荐一款机型（最好能带D端子，如果D端子的效果比接分量视频好的话，没有D端子也可以），我知道购买电视机不能只看性能指标有多高，只看接口端子多齐全，实际画面才是最具说明力。还有一个问题，2.0音箱和2.1音箱有什么区别和特点？玩游戏用哪种好？ （四川省锦阳市 刘玄德）

国内基本上没有这样的CRT电视，一般只能买到带分量的电视，除非是投影。如果光玩PS2游戏，建议买相当价位的索尼或菲利普，如果是也玩XBOX的话，再加上东芝这个选择，只要是相当价位的，一分钱一分货，不会买到很亏或很赚的东西的。2.0就是双声道音箱，比如惠威的M200或T200等，2.1就是卫星小箱加一个小低音炮。一般来说价格越贵的声音越好，1000～2000左右的性价比最高。

购机 Q 1、一台用了不到5个月的原装50006型主机+原装手柄+AV线+电源线+原装记忆卡+15张D版盘（我们这里一张五元）1300元贵不贵？（发票、保修卡都全）2、50006型可以直接插在我们平常用的电压玩吗？3、如果我现在买机算不算过时？因为PS3可能马上就出了！4、怎样才能检测出主机有无毛病？主要是内部的！因为我从外观和手柄以及记忆卡上看就和新买的一样！最后我想给电软提些意见，就是能不能加上几页龙哥热线的内容，因为这才是像我这种玩家最关注的话题，也是进行游戏的前提，我和我战友都很喜欢你的栏目。 （甘肃省榆中 阳）

1、如果都是八、九成新的话，这个价位是可以接受的；2、可；3、个人以为，没有过时的主机，也没有过时的游戏，许多多年之前的经典，相信现在还有不少玩家都还在重温之中，关键是游戏心态的问题；4、购买主机并且想要加装芯片的话，建议当场改机。拆开机器时注意仔细查看主板及各接口有无灰尘沉积，虽然JS在翻新机器时会做相关处理，不过用心看的话还是能够看出痕迹来的。感谢您和您战友们的支持，龙哥会继续努力的。

其他 Q 我是机战迷，但是对"眼镜厂"的一些情况还不太了解，以前的杂志上似乎也没有详细的介绍，龙哥能不能介绍一下BANPRESTO的历史以及一些其他相关情况。 （南昌 ZV）

眼镜厂商BANPRESTO最早成立于1977年4月，地点在东京都中野区，主营业务为制造与贩卖游戏机，注册资金为500万日元，其最初的名称叫做"丰荣产业"。1989年2月成为BANDAI旗下的子公司之一，并正式改名为BANPRESTO，迁至东京都台东区。目前公司资本金为302亿日元，从业人员178名，社长是中田隆司。旗下最注目的游戏非大家所熟知的超级机器人大战系列莫属，目前机战系列的总销量已经超过1000万份。

日本近期电子游戏全资料统计 全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

让我们看看在这期发售表中又有哪些值得关注的作品呢?PS2方面，比较引人注目的自然是真354了，想必大家也已经玩到，好坏优劣大家心中自会有数。此外，日版罗马暗影以及伊苏8个人还是比较期待的。PSP的"传说"即将发售，想必它早已被列入玩家预购名单之列了吧，而至于在3月底面世的GBA版三国无双究竟会有怎样的表现，我们还不得不耐着性子等上一阵。 □责编/布塔

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2月24日	侦探相乐恭一郎	月は切り裂く探偵 相楽恭一郎	AVG	DEAFACTORY
	三洋柏青哥天堂11	三洋パチンコパラダイス11	SLG	IREM
	家族计画 心之絆	家族計画 心の絆	AVG	INTERCHANEL
	120日元的春天	120元の春	SLG	INTERCHANEL
	Def Jam FIGHT OF NEWYORK	Def Jam ファイト フォー ニューヨーク	FTG	EA
	艾伦西亚战记Plus Stories	エレンシア战记Plus Stories	SLG	角川书店
	Natural2 DUO	ナチュラル2デュオ	AVG	角川书店
	Memories Off After Rain Vol.2	Memories Off After Rain Vol.2	AVG	KID
	首都高BATTLE0(PlayStation2theBest)	首都高バトル0(PlayStation2theBest)	RAC	元气
	WINNINGPOST6 2005年度版	ウイニングポスト6 2005年度版	SLG	光荣
	真・三国无双4	真・三国无双4	ACT	光荣
	G1 JOKEY3 2005年度版	ジーワンジョッキー3 2005年度版	SLG	光荣
	必杀柏青哥中心V9	必殺パチンコステーションV9	SLG	SUNSOFT
	必杀柏青哥中心V10	必殺パチンコステーションV10	SLG	SUNSOFT
	樱大战3	サクラ大战3	AVG	SEGA
	实战柏青哥必胜法!北斗神拳PLUS	実战パチスロ必勝法!北斗の拳PLUS	SLG	SEGA
	波波罗科洛伊斯2	ポポロクロイス2	RPG	SCEI
	最初的冒险(PlayStation2theBest)	はじまりの冒险(PlayStation2theBest)		
	告别月夜	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
	筋肉男GENERATION (PlayStation2theBest)	キン肉マンジェネレーションズ (PlayStation2theBest)	ACT	BANDAI
	召唤之夜2(PlayStation2theBest)	サモンナイト2(PlayStation2theBest)	RPG	BANPRESTO
	ANGEL WISH	エンゼル ウィッシュ	AVG	日本一SOFT
	创造我家2! 匠	マイホームをつくろう2! 匠	SLG	MMV
	梦幻之星 GENERATION 2	ファンタシースター ジェネレーション2	RPG	SEGA
	召唤之夜3(PlayStation2theBest)	サモンナイト3(PlayStation2theBest)	S-RPG	BANPRESTO
	大战略VIIエクシードEXCEED	大战略VIIエクシード	SLG	SYSTEMSOFT
	GUISARD REVOLUTION	ガイザード・レボリューション	AVG	KID
	SOL DIVIDE & DRAGON BALZE	ソルディバイド&ドラゴンブレイズ	STG	TAITO
	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
3月3日	CANVAS best版	CANVASベスト版	AVG	INTERCHANEL
	GUISARD Revolution—想念思绪着我们—	ガイザード レボリューション 想いは想いを呼ぶ	AVG	KID
	钢铁的咆哮2(KOEI TheBest)	鋼鉄の咆哮2(KOEI TheBest)	ACT	光荣
	爆笑!!人生回道(TAITO BEST)	爆笑!!人生回道(TAITO BEST)	AVG	TAITO
	红忍	RED NINJA	ACT	Vivid Interactive
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	X II(BestCollection)	X II(BestCollection)	FPS	MMV
	鲨鱼的故事	シャーク テイル	ACT	TAITO
3月10日	梦幻骑士4(ATLUS BestCollection)	グローランサーIV(ATLUS BestCollection)	RPG	ATLUS
	梦幻骑士4 RETURN	グローランサーIV リターン	RPG	ATLUS
	影之心2(PlayStation2theBest)	シャドウハーツ2(PlayStation2theBest)	RPG	ARUZE
	鬼武者(PlayStation2theBest)	鬼武者(PlayStation2theBest)	ACT	CAPCOM
	罗马暗影	SHADOW OF ROME	ACT	CAPCOM
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	DUEL MASTERS 邪封超龙转生	デュエル マスターズ 邪封超龍転生	SLG	KIDSTAION
	三国志X	三国志X	SLG	光荣
	战国无双(PlayStation2theBest)	战国无双(PlayStation2theBest)	ACT	光荣
	伊苏 和比西提之匣	イース~ナピシュテムの匣	A-RPG	KONAMI
	抓猴2(PlayStation2theBest)	サルゲッチュ2(PlayStation2theBest)	ACT	SCEI
	比波猴2001(PlayStation2theBest)	ピポサル2001(PlayStation2theBest)	ACT	SCEI
	鼻毛神拳(HUDSON THE BEST)	ボボボーボ・ボーボボ(HUDSON THE BEST)	RPG	HUDSON
	桃太郎电铁12(PlayStation2theBest)	桃太郎電鉄12(PlayStation2theBest)	SLG	HUDSON
	汤姆克兰西 彩虹六号3	トム クランシーシリーズ レインボーシックス3	FPS	UBI
3月17日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (SNK Best Collection)	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (SNK Best Collection)	FTG	SNKPLAYMORE
	激情职业赛车	ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING	RAC	KONAMI
	河童的养育方法(KONAMI殿堂SELECTION)	カッパの飼い方(KONAMI殿堂SELECTION)	SLG	KONAMI
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	太鼓达人TAIKO DRUM MASTER	太鼓の达人TAIKO DRUM MASTER	MUG	NAMCO
	太鼓达人TAIKO DRUM MASTER (太鼓同捆版)	太鼓の达人TAIKO DRUM MASTER (太鼓同捆版)	MUG	NAMCO
	幻影王国	ファントム キングダム	S-RPG	日本一SOFTWARE
其他	天使之羽—黑之残影—	Angel's Feather—黒の残影—	AVG	GNSoftware
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	3DACT	TECMO
	Catan	Catan	WETAB	CAPCOM
	源氏	GENJI	A-AVG	SCEI
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	OZ(暂定)	OZ(暂定)	ACT	KONAMI
	天马计划 机动战士高达(暂定)	PROJECT PEGASUS 機動戦士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	浪漫沙加—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	ACT	KONAMI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	伊苏3—来自伊苏的奇迹—	イースIII ーワンダラーズ フロム イースー タイト	RPG	TAITO
	永远的ASELIA —永恒之剑的精神—(暂定)	永遠のアセリア —The Spirit of Eternity Sword—(暂定)	SLG	日本一SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学園ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANEL
	家族计划—心之绊—	家族計画 —心の絆—	AVG	INTERCHANEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	DEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记(暂定)	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	绚烂舞蹈祭	絢爛舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队—世界超级警察—	高速機動隊—World Super Police—	RCG	JALECO
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	新纪幻想频谱灵魂II	新紀幻想スペクトラルソウルズII	S-RPG	IDEA FACTORY
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	ウィンキーソフト
	绝体绝命都市2—冰封的记忆—	絶体絶命都市2—凍てついた記憶たち—	AVG	IREM
	我们、一他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANEL
	天外魔境II 泪	天外魔境II NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星—剑之命运	天星—SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBI
	最终幻想7 归来少年	ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン	CG MOVIE	SQUARE ENIX
	幻影王国	ファントム・キングダム	S-RPG	日本一SOFTWARE
	魔法门 毁灭之日	マイトアンドマジック デイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	斑雾	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	荒野历险 四里引擎	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	汪达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI
	忍道 戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	圣斗士星矢 圣域十二宫编	ACT	BANDAI
	半熟英雄4—7人的半熟英雄	半熟英雄4—7人の半熟英雄	RPG	SQUARE-ENIX
	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	TECMO SPORTS 爆裂王	TECMO SPORTS 爆裂キング	ACT	TECMO
	AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	AVG	SQUARE-ENIX
	Quartett!	カルテット	AVG	PrincessSoft
	世嘉拉力2005	セガラリー2005	RAC	SEGA
	幽★游★白书FOREVER	幽★游★白书FOREVER	ACT	BANPRESTO
	ARMORED CORE Σ PROJECT	ARMORED CORE Σ PROJECT	ACT	FROMSOFTWARE
	风之克罗诺亚 在线版	風のクロノア オンライン	ACT	NAMCO
	伊苏5	イースV	RPG	TAITO
	水晶地带	クリスタルゾーン	AVG	SILVERSTAR
	降魔	KOUMA	ACT	SEGA
	科林麦克雷拉力3	コリン マクレー ラリー3	RAC	EA
	THE SPLIZER	THE SPLIZER	ACT	ARUZE
	JR九州新干线	JR九州新干线	SLG	TAITO
	Starcraft: GHOST	星际争霸: 幽灵	ACT	CAPCOM
	NINJA PROJECT	NINJA PROJECT	ACT	SPIKE
	前线任务5	フロントミッション5	SLG	SQUARE-ENIX
	合金装备 索利德4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
	RUNE CHASER	ルーンチェイサー	ACT	NAMCO
	无尽的任务ONLINE	エバークエストオンライン	RPG	SCEI

XBOX

日期	中文名	原名	类型	厂商
3月24日	合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
	格斗之王2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	FTG	SNKPLAYMORE
3月10日	汤姆克兰西 彩虹六号 黑色之剑	Tom Clancy's RainbowSix3 Black Arrow	FPS	UBI
3月17日	寓言	FABLE	RPG	MICROSOFT
3月24日	SPIKEOUT X-TREME	SPIKEOUT X-TREME	ACT	SEGA
4月7日	汤姆克兰西 分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	UBI
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	红忍	RED NINJA	ACT	Vivid Interactive
	雷电FIGHTERS evolution	雷電ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	死或生 代号：科洛诺斯	DEAD OR ALIVE code:Cronus	FTG	TECMO
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RAC	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈 妹妹	加奈～いもうと～	AVG	[illegible]
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	GRAND HEAT	GRAND HEAT	ACT	SEGA
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Bothtec
	Conker: Live and Reloaded	Conker : Live and Reloaded	ACT	MICROSOFT
	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM

NGC

日期	中文名	原名	类型	厂商
2月24日	星际火狐 突击	スターフォックス アサルト	STG	任天堂
	CHAOSFIELD EXPANDED	カオスフィールド エクスパンデッド	AVG	MILESTONE
	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
	CHAOS FIELD EXPANDED	カオスフィールド エクスパンデッド	STG	SEGA
3月3日	鲨鱼的故事	シャークテイル	ACT	TAITO
	牧场物语 幸福之诗	牧場物語 しあわせの詩	SLG	MMV
4月20日	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	S·RPG	任天堂
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	马里奥128	マリオ128	ACT	任天堂
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	Starcraft: GHOST	星际争霸：幽灵	ACT	CAPCOM
	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
	赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

日期	中文名	原名	类型	厂商
2月24日	洛克人EXE5 卡奈尔之队	ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル	RPG	CAPCOM
3月3日	目标！甲子园	めざせ！甲子園	SPG	TASUKE
	千年家族	千年家族	SLG	任天堂
3月24日	真·三国无双ADVANCE	真・三國無双アドバンス	ACT	光荣
4月预定	THE TOWER SP	THE TOWER SP	SLG	任天堂
其他	超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	遊戯王 デュエルモンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	洛克人ZERO 4	ロックマン ゼロ4	ACT	CAPCOM
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	超猩大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
	杰作选：大盗伍右卫门1·2	傑作選！がんばれゴエモン1・2ゆき姫とマッギネス	ACT	KONAMI
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探偵団 紅眼の魔人	AVG	SUCCESS

PSP

日期	中文名	原名	类型	厂商
1月4日	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEA FACTORY
	NAMCO博物馆	ナムコミュージアム	ETC	NAMCO
1月3日	宿命传说	T.O.E.	RPG	NAMCO
1月1日	抓猴P!	サルゲッチュP!	ACT	SCEI
其他	Zoco	Zoco	AVG	SUCCESS
	恐灵之村	怨霊の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	英雄传说4	英雄伝説4	RPG	BANDAI
	彼岸岛	彼岸島	ETC	NOWPRO
	SD高达SIMULATION	SDガンダムシミュレーション	SLG	BANDAI
	CRISIS CORE 最终幻想7	クライシスコア ファイナルファンタジー7	A·RPG	SQUARE·ENIX
	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TOM-K	TOM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	首都高BATTLE	首都高BATTLE	RAC	元气
	三国志	三国志	SLG	光荣
	伊苏 那比西斯坦之匣	イース ナピシュテムの匣	RPG	KONAMI
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	口袋力量棒球	パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	战国CANNON	戦国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战柏青哥必胜法系列	実戦パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	新型SLG	新型シミュレーションゲーム	SLG	SUNSOFT INTERACTIVE
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	机动战士高达	機動戦士ガンダム	ACT	BANDAI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐透：柏青哥宣言	どこでも乐胜：パチスロ宣言	SLG	TECMO
	太鼓的达人	太鼓の达人	ACT	NAMCO
	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON

NDS

日期	中文名	原名	类型	厂商
2月24日	Another Code 双重记忆	アナザーコード 2つの記憶	AVG	任天堂
3月10日	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
	Meteors	Meteors	PUZ	BANDAI
3月24日	怪蛋英雄	エッグモンスターヒーローズ	RPG	SQUARE·ENIX
	触摸！卡比 魔法的画笔	タッチ！カービィ魔法の絵筆	ACT	任天堂
	发生III滚介事件簿 假面幻影杀人事件	发生III滚介事件簿 假面幻影杀人事件	AVG	元气
3月31日	役满DS	役満DS	TAB	任天堂
4月预定	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
	大盗伍右卫门	がんばれゴエモン	ACT	KONAMI
其他	海盗路飞	ワンピース	ACT	BANDAI
	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH! KILLING LOW!	LIVING HIGH! KILLING LOW!	AVG	元气
	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
	桃铁WORLD	桃鉄ワールド	ETC	HUDSON
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	极品飞车2	Need for Speed2	RAC	EA
	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宮のロリータ	AVG	MEGACYBER
	火影忍者 最强忍者大集结3	NARUTO-ナルト-最强忍者大结集3	ACT	TOMY
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	任天狗	nintendog	ETC	任天堂
	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
	气球旅行	バルーントリップ	ACT	任天堂
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真·女神转生DS	真·女神转生DS	RPG	ATLUS
	迷宫	迷宫	PUZ	ARUZE